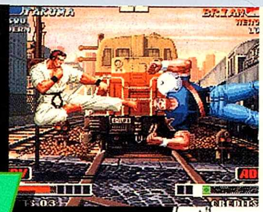
平成10年8月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第21号通巻230号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
August 15.1998 No.230



GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



SOUL CALIBUR
ソウルキャリバー

PSYCHIC FORCE 2012
サイキックフォース2012

THE KING OF FIGHTERS'98
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98

DAYTONA USA2
デイトナUSA2

STREET FIGHTER ZERO3
ストリートファイターZERO3

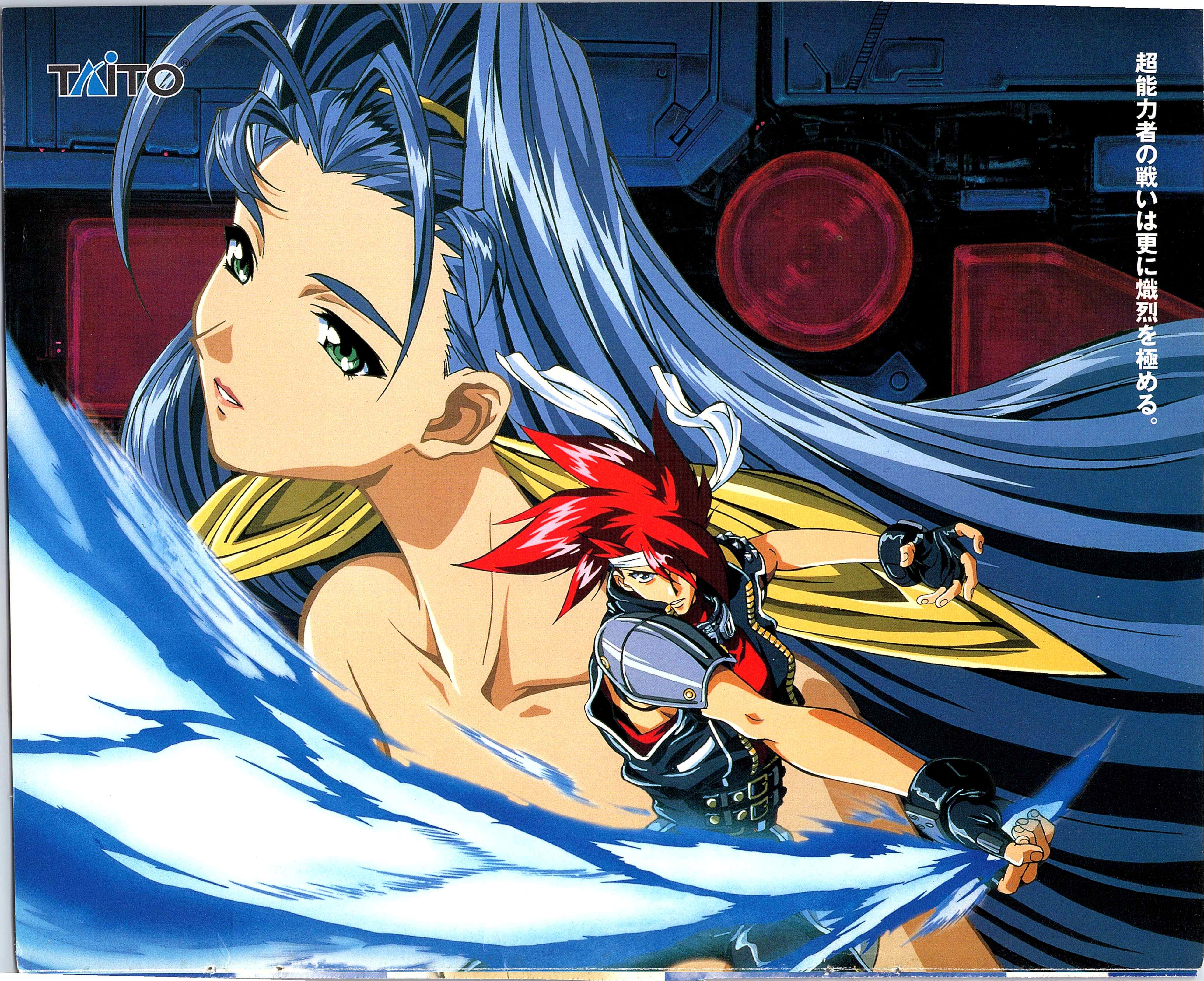
CYBERTROOPERS VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム

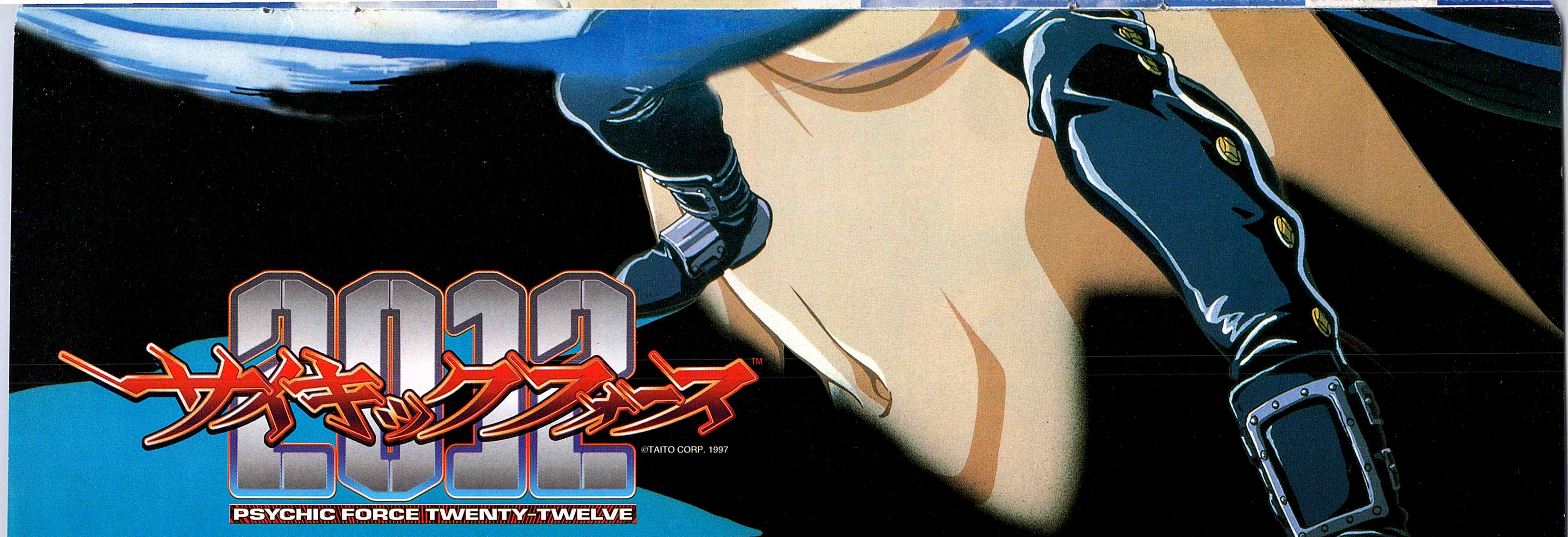
STREET FIGHTER EX2
ストリートファイターEX2

RADIANT SILVERGUN
レイディアントシルバーガン

ESPRADE.
エスプレイド

1998
8.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen


TAITO
超能力者の戦いは更に熾烈を極める。



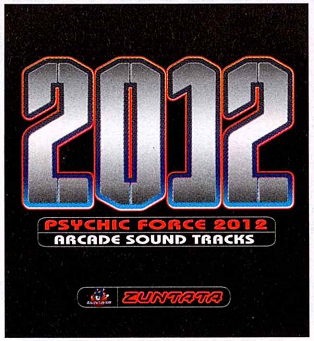
西暦2012年。ウォンの力を得て、軍の超能力研究は飛躍的な進歩を遂げていた。実験用サンプルとして捕らえられ、幽閉されるサイキッカー。次第に居場所を失って行く超能力たち。そんなある日、サイキッカーたちの元へ、キース復活のテレパシー通信が流れる。発信者は、崩壊したノアの元同士カルロ。キースは生きていたのか…。生きる希望を胸にカルロの元へ集まる世界中のサイキッカーたち。ここにカルロを中心とした新生ノアが誕生する。対するのは、ウォン率いる軍サイキッカー部隊。そしてもうひとり、サイキッカーのみを狙う謎のハンター、マイト。その正体は？ サイキッカーの明日を賭けた戦いは、日に日に混沌としてゆく。

ZUNTATA New Releases

ZUNTATA RECORDS 新譜案内

サイキックフォース 2012 ~アーケード・サウンド・トラックス~

8/21 on Sale!



戦慄の異次元サウンド。
あのサイキックバトルが帰ってきた!

ゲームの全BGMや、「電車でGO!」のCMソングでおなじみのJunkie As Machineによるボーカルアレンジを収録。さらにゲームで使用された効果音、音声も収録した、コンプリートな2枚組CD!

ZTTL-0026 (2枚組) 価格3,600円 (税込)

緊急発売 サイキックフォース 2012 AUDIO DRAMA Vol.1

サイキックフォース2012の世界がドラマで味わえる!

ZTTL-0027
価格2,550円 (税込)

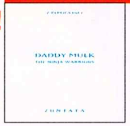
8/21 on Sale!

Z-REPLICA ズィー・レプリカ

ファン待望の復刻版シリーズ登場!!

往年の名作が、最新の音源で鮮やかに蘇える。A-ZAP、中山真奈美によるゲーム解説等のDJトラックを特別収録。メンバーによるオリジナルクリアーカード (手書きスコア) の初回特典付。

Z-REPLICA VOL.1 "THE NINJA WARRIORS"



名作"DADDY MULK"が、闇の世界を切り裂く!!

OGRの作曲作品「ニンジャウォーリアーズ」登場!今回はOGR自らキーボードを演奏、ギターにはMar.が参加!!

7月23日発売予定 ZTTL-0024 ¥2,550 (税込)

Z-REPLICA VOL.2 "NIGHT STRIKER"



名曲"URBAN TRAIL"が、夜の街を駆け抜ける!!

Mar.の作曲作品「ナイトストライカー」登場!今回はMar.自らギターを演奏、キーボードにはOGRが参加!!

7月23日発売予定 ZTTL-0025 ¥2,550 (税込)

夏の終わりに出会う、音と光と映像の一大イベント。

ZUNTATA LIVE 1998

Sunday/8/30 at Velfarre, Roppongi

'güten Talk' from the earth

日時:平成10年8月30日 (日) 開場13:30 開演14:30 終了17:00
会場:ヴェルファーレ (東京・六本木) チケット:チケットぴあより7月20日発売開始
オールスタンディング 前売り4,200円 当日4,500円 (共に税込)

主催: (株) メディアルーム 問い合わせ先:「ZUNTATA LIVE 1998」事務局 0120-73-2000
※時間等、若干の変更がある場合がございます。予めご了承ください。
※当日は、チケットの番号による整理入場を行ないます。※当日は、オリジナルグッズの販売 (11:00~) を行ないます。

Campaign!

ZUNTATAのCDでオリジナルグッズをプレゼント!

「THE NINJA WARRIORS」「NIGHT STRIKER」「サイキックフォース 2012~アーケード・サウンド・トラックス~」に封入されているライブ告知チラシをいずれか一枚ご持参の上ご来場の方に、もれなく「ZUNTATA特製NEWステッカー」と「ZUNTATA特製グッズ」をプレゼント! ※なお、プレゼントは当日ご入場の方に限らせていただきます。

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株) タイトー 販売元 (株) SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株) タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株) SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

株式会社タイトー® TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/ 〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 ※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

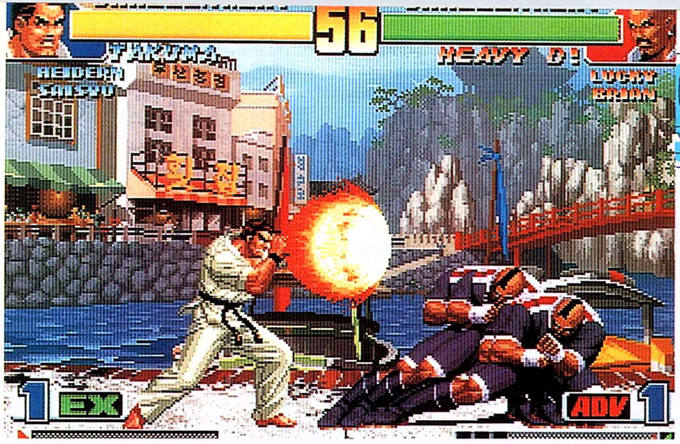

ADVANCED
?
EXTRA
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
38キャラ総出場!!
待望の情報公開。「夏」が
再びやってきました!!!
ファンの皆さん、
お待たせしてゴメンなさい。
©SNK　1994、1995、1996、1997、1998
※画面写真はすべて開発中のものです。

ghter's '98

マイナーチェンジながらも、試合に大きな影響を与えるような要素が!!

K.O.F.'98

担当：N.O



スペシャルな内容にふさわしいメンツが勢揃い!

[98年度大会、開幕!!]

今年もいよいよ「KOF98」開催の季節がやってきた。ことして5回目となる今大会、毎年少しずつ、そのルール(システム)に若干の変更が加わりつつ開催されてきたが、今年は、まさにいままでの集大成となるシステムで開催されるぞ。

[大枠は去年を踏襲]

去年大会のKOF97では、これまでの「94+95、96」をミックスして選べるようになっていたが、今年もこの方向でパワーアップ。マイナーチェンジながらも、試合の内容も97を超える大会が期待できそうだ。

それでは、今大会であるKOF98で新しく加わった要素を、変更点を交えながら解説していこう。

[アドヴァンテージシステムとルーレットチームエディットシステム]

●アドヴァンテージシステム

勝ち抜き戦ながらも、先鋒、次鋒、大将であまりつながりの無かったKOF96。強いて言えば相手キャラの順番を見て有利なキャラを…と考えるくらいしかできなかったが、KOF97ではアドヴァンストモードの「ゲージ引き継ぎ」システムによって、キャラの組み合わせや順番などがかなり重要となっていた。

ことしはこれが「勝ち抜きの有利不利」を見てパワーゲージシステムに補正が加わるようになった。

たとえば自分のチームの持ちキャラが負けると、負けているほうのつぎのキャラは「普段よりも少しだけ有利」となっているのだ。まず、1ラウンドめでこちらが負けたとしよう。するとつぎは次鋒のキャラが登場するわけだが、このキャラは「エキストラモードならパワーゲージが短くなり」「アドヴァンストモードならパワーストックの数が増加している」といった具合に相手よりもすこし有利な状態で試合を続けることができるのだ。これにより、場合によっては「ひとりでパワーゲージポイントを5つ持っている」ということも起こりうるということになる。

●ルーレットチームエディットシステム

今回はキャラクター選択時に「ルーレットにするかどうか」を選ぶことができる。

これは、チーム編成の一部をルーレットにまかせるというもので、自分で選んだ後に残りのメンバーすべてをルーレットで決定する。

つまり「1人めをルガール、2人め以降をルーレット」という組み合わせを選択すれば2人め、3人めの順番のところはランダムとなり、全キャラ中の誰かが選択されるというわけだ。

このルーレットはチーム内に0人〜3人まで選ぶことができる。0人なら使用キャラは全員マニュアルセレクトだし、ルーレット3人なら全キャラルーレットで決定されるというわけだ。このルーレットは試合ごとに行われるので、勝ち抜けば1試合ごとにルーレットが行われるということになる。全キャラ遊ぼうと考えている人にとっては、なかなか夏が熱くなりそうなシステムだ。



この「?」マークがルーレットエディットシステム。

[密かに大変更!? エキストラモード]

KOF97におけるエキストラモードは、A+Bで打撃技を無効化させる「攻撃避け」が存在した。このシステムはKOF95のときのシステムだが、KOF97ではこのあとにKOF95で出せた「カウンター攻撃」がなくなっていた。これにショックを受けて枕を涙で濡らし、泣く泣くアドヴァンストモードに転向した95プレイヤーもいたのでは?

しかし、そんなプレイヤーに朗報だ。今大会では、なんとこの「攻撃避けからのカウンター攻撃」が復活したのである!! あのときの超絶な性能ではないかもしれないが、カウンター攻撃が復活することによって、KOF98でエキストラユーザーが増えることは間違いなさそうだ。

今期大会新規約
〜新システム〜



避けだ!ここからのカウンターシステム。その実力はいかに!?

Dream mutch never ends!

主人公チーム



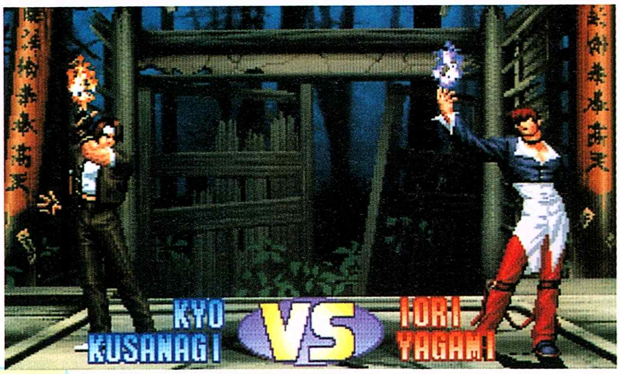
一猛き炎の伝承者一
草薙京
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
声優：野中政宏

一雷光の美獣一
二階堂紅丸
格闘スタイル：シューティング
声優：モンスター前塚

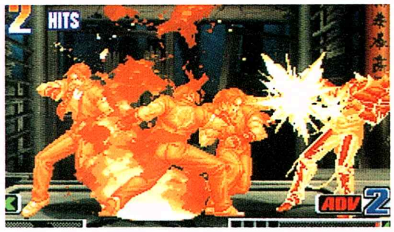
一聳え立つ嵐の山一
大門五郎
格闘スタイル：柔道＋我流格闘術
声優：臼井雅基

HERO's REBORN

エンディングで生死が不明となった二人も無事復活！血族は強かった!!



京vs庵
4度目の死闘を演ずることとなった、京サマエ〜ンドいおりん。今年もまた赤と蒼の魂の炎が錯綜する!!







大門vsタクマ、紅丸
もちろん紅丸、ゴローちゃんあっての、このチーム。今年も元気いっぱい大暴れするぞ。





COMMENT

京：
今大会の抱負：向かってくるヤツの相手をしてやるだけだよ。
誰と一番闘いたいか？：別に。けど、俺とやりたがってるヤツはかなりいるんじゃねえの？
誰と組みたいか／組みたくないか？：一番安心してやれんのはアイツら（紅丸・大門）だろうなあ。組みたくないヤツ？答えたくねぇ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：デカイ退屈しのぎ。
ファンに一言：どれも短時間でケリがつくはずだ。眠ってる暇はないぜ。

紅丸：
今大会の抱負：誰よりも目立つ。これだけだな。
誰と一番闘いたいか？：草薙京。あいつとは後にも先にも一回しかやりあってないからね。
誰と組みたいか／組みたくないか？：基本的には一人でやりたいんだよ。残りの奴らに引き立て役ばっかりやらせるのも気の毒だろ？
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：役者にとってのステージみたいな物…かな？
ファンに一言：I　LOVE　YOU！

大門：
今大会の抱負：全力を尽くすのみ。
誰と一番闘いたいか？：草薙柴舟殿、サカザキタクマ師範、ハイデルン殿とはぜひともお手合わせ願いたい。
誰と組みたいか／組みたくないか？：これまでの（京・紅丸との）組み合わせ以外は考えたことがない。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：柔道の奥深さを証明することができる絶好の場所。
ファンに一言：う…む…（無言）。

真吾：今大会の抱負：おれの抱負は、草薙さんに教えてもらった技の数々を、一つ一つ確かめながら、一戦一戦大切に闘うこと!!速攻で負けるかもしれないけれど、今まで教えてもらった事が無駄にならないように、悔いの残らない試合ができれば満足です!!
誰と一番闘いたいか？：う――ん、やっぱ草薙さんとかなぁ。生意気だって言われそうだけど…。
誰と組みたいか／組みたくないか？：おれ、あんま格闘家さんの知り合いがいないから、チーム組みで好き嫌い言ってる場合じゃないんだけど…草薙さんとかなぁ、結局。対戦はできなくなるけど、間近で実戦を見られる機会なんてそうそうあるもんじゃないし。で、組みたくないのは、やっぱ八神さんでしょ!!草薙さんの敵は、おれの敵でもあるんで!!
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：「運命の出会いと、人生の転機」…ちょっと、大袈裟だったかな?へへっ。でも、これ（KOF）がなかったら今のおれもないわけで、いい意味でも、悪い意味でも人生変えられたのにはかわりないから、言い過ぎじゃないかな。
ファンに一言：ファン?おれなんかにいるのかなぁ…?まぁ、いいや。それでは、コホン！おれ！矢吹真吾!!草薙さんの弟子やってます。KOFには草薙さんに一歩でも近づけるよう大会に出場しました！頑張りますので、応援のほどよろしくお願いします！



オッス、オレ、真吾。今年は草薙さんにもらったグローブでビシッといくぜ。



一真念一直線一
矢吹真吾
格闘スタイル：（自称）草薙京直伝草薙流古武術
声優：子安武人

一部では解散のウワサも囁かれた主人公チームだが、そんな噂もどこ吹く風。業界最古参の京サマ、紅丸、ゴローちゃんの3人組は今年も健在だ。炎、雷、地震の力で強豪どもを蹴散らしてくれるに違いない。

真吾クンは、今年も単独での参加。KOFって独りで出場できるのか、という疑問はさておき、京サマからグローブをせしめた今年はどんな活躍を見せてくれるのかな。(KFC－ぴぐ)



King of Fighter's '98



VICTORY

八神チーム



―躍動する残忍な嘲笑―
バイス
格闘スタイル：主に力技が中心
声優：弓雅枝

―疾走する残酷な美貌―
マチュア
格闘スタイル：主にスピード攻撃が中心
声優：辻　裕子

―暴走する蒼き炎―
八神庵
格闘スタイル：八神流古武術＋本能
声優：安井邦彦

COMMENT

庵：
今大会の抱負：知らん。
誰と一番闘いたいか？：言わせるな。
誰と組みたいか／組みたくないか？：いらん。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：くだらん。
ファンに一言：ない。

マチュア：
今大会の抱負：何事にも抱負は持たない主義なのよ。
誰と一番闘いたいか？：私としたいって人なら誰でも歓迎するわよ。刻んであげるわ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：組みたいか…、そうね、ルガール・バーンシュタインとか？フフッ、冗談よ。組みたくない人は…、神楽ちづる。巫女っていうのはちょっとね・・・苦手（笑）。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：動くことをやめた肉体はオブジェ、それに降りかかった血液はオブジェを彩る絵の具。そうね…アトリエかしら？
ファンに一言：今からゾクゾクしてしょうがないの。楽しみにしているという点ではあなたたち以上であることは確かだわ。だから少しやり過ぎるかも…、存分に楽しんでちょうだい。

バイス： 今大会の抱負：抱負か…、いい言葉だね。持たなくなって久しいよ。
誰と一番闘いたいか？：叩き壊せるなら誰でも。
誰と組みたいか／組みたくないか？：組みたい奴ね…、何も指図しようとしない奴だったら邪魔にはならないね。組みたくないのは決まってる。草薙柴舟。何かと手がかかるんだよ。オヤジはね（苦笑）。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：刑場だね。（刑を）執行する人？言わなきゃわかんない？
ファンに一言：ファン？興味ないね。興味があるのは私の前でつぶされていく奴らのこと、自分がどれだけ楽しんでやろうかって事だけで頭がいっぱいなんだよ。

ルガール・バーンシュタイン： 今大会の抱負：壊す！すべてをだ…!!
誰と一番闘いたいか？：誰でも良い。だが、私が出るというだけで黙っておれぬという奴は多かろう？
誰と組みたいか／組みたくないか？：マチュア、バイス、草薙柴舟になら直々に招待状を出してやってもいいぞ。かつての忠実な部下を粗末にするわけにもいくまい？
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：言わねばわからぬか？…復讐だよ!!
ファンに一言：歓声は悲鳴に変わり、興奮は恐怖へと変わる。貴様らの絶望に満ちた表情が今から楽しみで仕方がないわ!!

OROCHI's BLOOD



―隻眼の復讐鬼―
ルガール・バーンシュタイン
格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘術
誕生日：2月10日
年齢：不明
出身地：不明
血液型：不明
身長：197cm
体重：103kg
趣味：復活
好きな食べ物：好き嫌いはない
得意スポーツ：特にないが、なんでもそつなくこなす
大切なもの：悪の心
嫌いなもの：正義・とりあえず自分の邪魔をする奴
声優：新居利光





ルガール
ルガールはダークバリア?…ってことはマチュアのこの技は飛び道具か?





いおりん
あらまぁ、今年も暴走君?　人を食ってはいけませんよ。

京VS庵
背景に注目。某ダンサーに某凄い男、扇子のお方は…。



KOF96からマチュア・バイス、KOF94・95からルガールの復活だ。
今回は純正のチームとしては組んでいないものの、マチュアとバイスは元ルガールの秘書なので、この三人をエディットして組ませるのも面白いかもしれない。
一方、庵は95から連続の4年目の出場となるが、回を重ねるたびに狂っていき、ついに去年暴走してしまった。
今年も暴走してしまうのかちょっと不安だね。(CHU)

Dream mutch never ends!

おやじリターンズ





柴舟とブライアン、ともに前回登場した段階では見覚えのない技だ。



ハイデルンとヘヴィD!の主力技も健在。

オヤジチーム



ー剛拳ー
タクマ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：2月4日
年齢：50歳
出身地：日本
血液型：O
身長：180cm
体重：70kg
趣味：ソバ打ち
好きな食べ物：白米・味噌汁
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：2人の子供・自分の門下生・極限流空手
嫌いなもの：ヘビ
声優：津田英治

ー冷徹なる暗殺術ー
ハイデルン
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
誕生日：9月1日
年齢：43歳
出身地：不明
血液型：B
身長：192cm
体重：90kg
趣味：メタルフィギュアコレクション・ぬし釣り
好きな食べ物：黒ビール・腸詰めウインナー
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：家族の写真
嫌いなもの：ルガール
声優：新居利光

ー熟年の炎ー
草薙柴舟
格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）
誕生日：11月27日
年齢：50歳
出身地：日本
血液型：B
身長：177cm
体重：69kg
趣味：釣り・オヤジ狩り狩り
好きな食べ物：カレーうどん・いちごのシャルロット
得意スポーツ：ゴルフ
大切なもの：草薙家のプライド・妻（草薙　静）
嫌いなもの：高い所（高所恐怖症）
声優：逆木圭一郎

COMMENT

ハイデルン：
今大会の抱負：勝つか負けるか…ただ、それだけなのだよ…私たちにとってはな…！
誰と一番闘いたいか？：部下の成長を見ておきたいとは思うんだが…。
誰と組みたいか／組みたくないか？：好き嫌いはない。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：申し訳ないが、そのことについては伏せておきたいのだが…。
ファンに一言：これ以上話すことなどないのだがね。

タクマ：
今大会の抱負：驚愕するがよい！Mr.カラテの強さを!! K.O.F.はワシの復活劇にもっともふさわしいのだ！
誰と一番闘いたいか？：実験を兼ねて、リョウ、ユリ、ロバートにもう一度極限流の神髄をたたきこんでやるぞ！井の中の蛙らめ、大海を知るがよい！
誰と組みたいか／組みたくないか？：そうじゃなぁ…柴舟殿と組んでみたいものだなぁ。さすればワシと柴舟殿の最強コンビが遂に実現することになるぞ！まさにこれこそ無敵!!
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：自分自身の〝心・技・体〟を高められる場である!! それ以上に極限流空手が最強であるということを宣伝できる場である！
ファンに一言：高見の見物とは…おぬしらも極限流空手を習いに来い！こってり絞ってやるぞ！

柴舟：
今大会の抱負：ふむ…抱負か…我が息子に草薙古武術の神髄を見せてやるつもりじゃよ。技の切れや、力は今もなお健在じゃ！闘いの厳しさを今一度体に叩き込んでやるぞ！
誰と一番闘いたいか？：誰かわからんがワシらの古武術の真似ごとをしている奴がいると聞いたんじゃが…。そやつと一戦交えてみたいものじゃのう。
誰と組みたいか／組みたくないか？：う〜む…ワシと気が合いそうな奴は…そうじゃなぁ…タクマ殿あたりならうまいことやっていけそうじゃのう。年代もそう変わらんじゃろうし、話もあいそうじゃ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：…苦い思い出がよみがえるわい…！じゃが今大会出場することによって、その苦い思いにピリオドを打たせてもらうつもりじゃ。
ファンに一言：離れておれ…火の粉を浴びることになるぞ！

今回の覇王至高拳は超必殺技扱いなのだろうか？



気合一発！オヤジの底力

一時期は若い衆に押されて(?)実戦を退いていた3人だが、それが「衰えた」ということの証明にはならない。過去に彼らがほんの少し垣間見せた必殺奥義を振り返ってみよう。

●ハイデルン(94)：ムーンスラッシャー（45度相打ち）
黄昏伝説となった「肉を斬らせて骨を断つ」の究極形。ほかに、狂気の吸い取り量を見せる「滅・ストームブリンガー（仮）」もあった。

●タクマ・サカザキ（95）：J大K→大P→大飛燕疾風脚→龍虎乱舞
飛燕疾風脚で相手を浮かせたあと龍虎乱舞を叩き込むという、暴力以外の何ものでもない連続技。もし生き残っても、起きたときには気絶しているというところに世紀末を感じる。

●柴舟(95)：めくりJ大K→大P→小神懸
ゲージMAX時に決めると、一撃で三途の川へ送ることが可能。3種4ヒットで構成されているというシンプルさが、熟練した雰囲気を醸し出している。　（はまー）





King of Fighter's '98

亜米利加組再来襲！

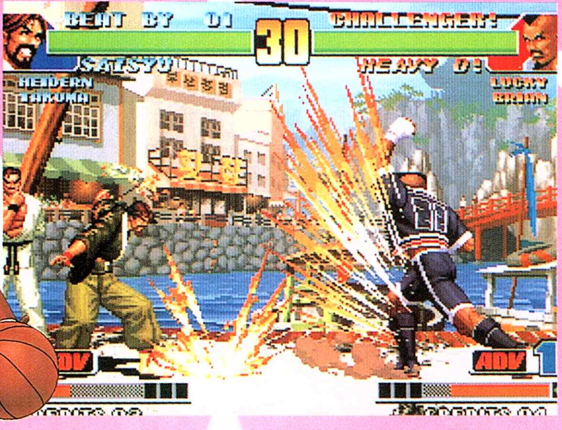
アメリカンスポーツチーム



ー秒殺重戦車ー
ブライアン・バトラー
格闘スタイル：パワー攻撃が中心
誕生日：4月15日
年齢：28歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：219cm
体重：152kg
趣味：カーレース
好きな食べ物：マッシュポテト
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：愛車のバイパー
嫌いなもの：地道・努力
声優：や乃えいじ

ー褐色の弾丸ー
ヘビィ・D！
格闘スタイル：ボクシング
誕生日：3月25日
年齢：29歳
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：208cm
体重：113kg
趣味：NEW JACK SWINGを聴くこと
好きな食べ物：毎日骨太
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：飼っているネコ(名前：プー)
嫌いなもの：きれいごと・体裁
声優：西村寿一

ーDEATH or HELLー
ラッキー・グローバー
格闘スタイル：バスケット＋空手
誕生日：12月2日
年齢：28歳
出身地：アメリカ
血液型：AB
身長：222cm
体重：105kg
趣味：懸賞ハガキの応募
好きな食べ物：煮豆
得意スポーツ：野球
大切なもの：闘いに使用しているバスケットボール
嫌いなもの：ガラスを引っ掻く音
声優：Key稲毛



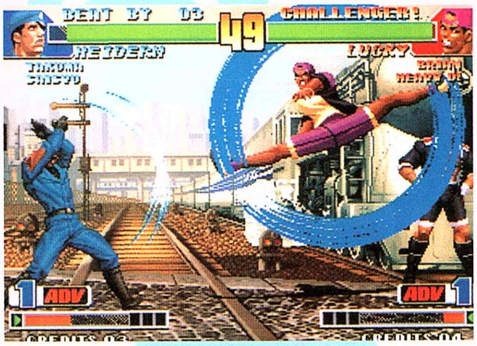
何とも味のあるボイスが評判だった〈O〉ブラストアッパーも健在。柴舟の闇払いも昔のまんまだ。

COMMENT

ヘビィ・D！：
今大会の抱負：抱負か？べつにK.O.F.に何かしらの期待はしてないぜ！まぁ、いい肩慣らしにさせてもらうってことぐらいさ！
誰と一番闘いたいか？：オレを満足させてくれる奴なら誰でもいい。
誰と組みたいか／組みたくないか？：いつもの二人（ラッキー、ブライアン）以外は考えられねぇな。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：現役時代を思い出せるところだ。とはいっても、あんまりいい思い出じゃねぇがな。
ファンに一言：どんな相手でも30秒でカタをつけてやる。楽しみにしてな!!

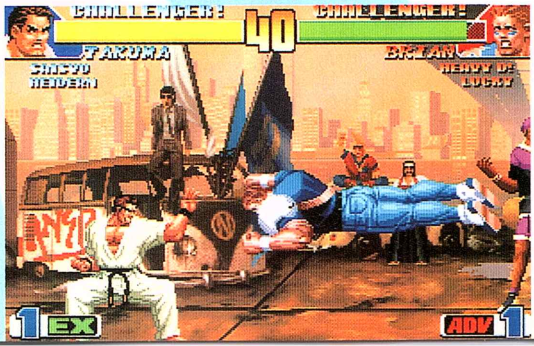
ラッキー：
今大会の抱負：最近、ちっと負けが続いてたからよ、お返ししてやることだな。
誰と一番闘いたいか？：あぁ、あいつらだ。あの、バンドやってるって言う。なんか、ツラが気にくわねぇんだよな。いっちょ、挨拶しとくかって感じだ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：初期メンバー（ヘビィ・D！、ブライアン）が一番いいぜ！
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：新たなる刺激ってやつだな！ルール無用のストリートファイトもいいが、こっちはギャラリーが多いからよ、それとは違うイイ刺激が味わえて最高だぜ!!
ファンに一言：なんか噂じゃ、去年どこぞかのチームに招待状奪われて出られなかったみたいな話になってるみたいだけどよ、ありゃデマだ。俺たち出てたんだぜ、KOFによ!!試合はTVで放送されなかったけどな…。だが、今年はバッチリ、オレの闘いを見せてやるぜ!!ま、がんばるからよ、応援よろしくな！

ブライアン：
今大会の抱負：アメフトからのファンの奴らも見てるだろうから、格闘家「ブライアン」という俺の別の一面を見せてやることだな。
誰と一番闘いたいか？：誰でもいいが、女子供を殴るのは性に合わねぇ、それは勘弁してほしいところだな。
誰と組みたいか／組みたくないか？：この世界に誘ってくれた2人（ヘビィ・D！、ラッキー）以外は考えたことねえけど、パワーでガンガン押すタイプの奴らと組んで見るのも面白そうだぜ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：なんだろなぁ、第二のフィールドってところかもな。
ファンに一言：アメフトからのファンも、K.O.F.からのファンも応援頼むぜ!!



こ、これはサイクロンブレイク!?エフェクトが変わってよりダイナミックになってます。

そうそう、ブライアンにはこんな技もありました（笑）。



ヘビィ・D！の俺たちの活躍っぷり！

■94年・夏■
忘れもしない、デビューの年だ。この年はCPU戦ではしゃがみ弱Kを連打してるだけで負けてくれる、初心者にやさしいチームとして活躍。プレイヤーキャラとしての活躍は写真を見てくれ。

■95年・夏■
女性格闘家チームのサポーターとして活躍。といっても俺だけだが…。本当は招待状は来ていたのだが、赤毛の男が「どうしても欲しい」って言うから譲ってやった。

■96年・夏■
オリンピックのため、KOF出場を断念（本当?）。

■97年・夏■
どうやら勘違いされているようだが、この年はちゃんと出場していたんだぜ。
詳しいことはラッキーに聞いてくれ。
（CHU）


この技を知らんとは言わせないぜ。勝ちゼリフは当然「面白い」だ。


軸ずれというハプニングから生まれたデスパンチだ。



うお〜！と体を回転させ突っ込むスクリューボディプレス。

Dream mutch never ends!

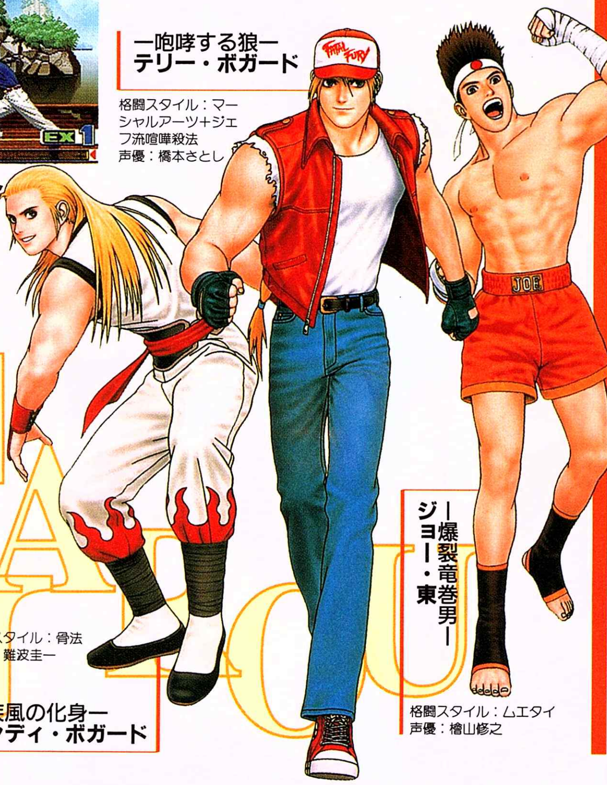


テリーVSユリ
餓狼の顔テリーと、すっかり龍虎チームに馴染んでしまったユリ。バーンナックルと雷煌拳だ。



アンディVSロバート
今年は木船の上でもチームバトル。アンディのコスチューム、秘かに旧バージョンになってます。

餓狼伝説チーム



ー咆哮する狼ー
テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
声優：橋本さとし

ー疾風の化身ー
アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
声優：難波圭一

ー爆裂竜巻男ー
ジョー・東
格闘スタイル：ムエタイ
声優：檜山修之

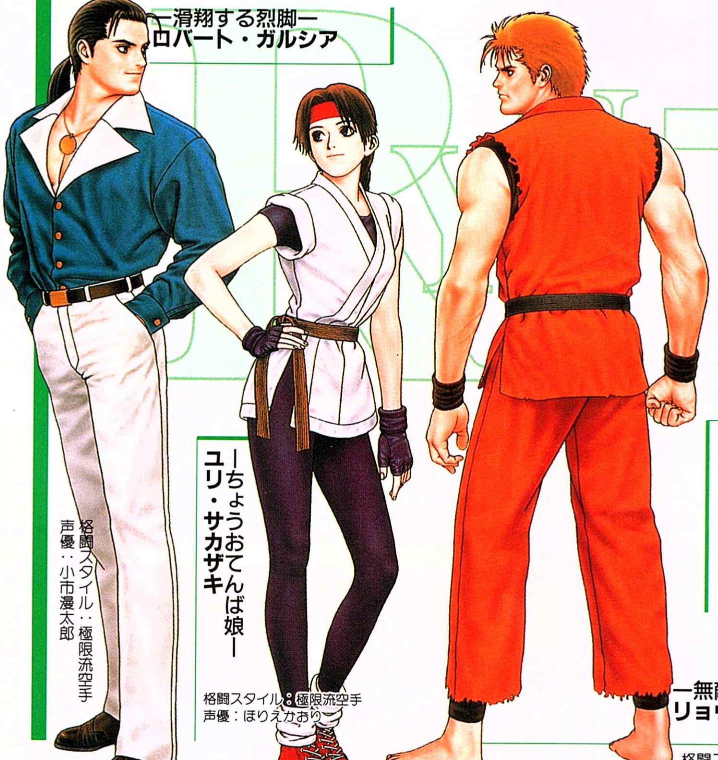
COMMENT

テリー：
今大会の抱負：出場するなら当然、優勝をねらうが、別に賞金とか名声なんか欲しい訳じゃないぜ。
誰と一番闘いたいか？：アンディだな。腕前を拝見したいもんだ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：組むとすれば、弟のアンディ、もう一人はジョーだ。組みたくない奴はビリーだ！
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：そうだな…俺にとってKOFは習慣になっちまってる。毎年毎年どんな奴がエントリーしてくるのか、KOFは俺の楽しみの一つだな。
ファンに一言：俺はいつも全力で闘う。その闘いっぷりを存分に味わってくれ！

アンディ：
今大会の抱負：優勝の二文字を気にしないと言ったら、嘘になるけど、十分にリラックスして大会に臨むつもりだよ。
誰と一番闘いたいか？：兄さんだ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：組むなら、兄さん、ジョーだろうけど、毎回、舞にはすまない事をしているからね。一度くらいは組んでもいいかな。組みたくない奴は、ビリーだ！
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：修業の一環と考えているよ。
ファンに一言：修業の成果を見てほしいね。

ジョー：
今大会の抱負：大会の抱負だと！そんなもんこの俺様！ジョー東様が優勝するに決まってんだろうが！
誰と一番闘いたいか？：誰とでも闘うぜ！俺と闘いたい奴かかってきな！いつでも挑戦はうけるぜ！
誰と組みたいか／組みたくないか？：組むならまあ、いつも手を貸してやるボガード兄弟だな。あいつらとは腐れ縁だからな。組みたくない奴？そりゃ、弱い奴だ！
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：KOFは俺の最強伝説が生まれる大会だぜ！
ファンに一言：おい俺様のファン！俺様への声援よろしくたのむぜ!!期待は裏切らねえからよ!!

龍虎の拳チーム



ー滑翔する烈脚ー
ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
声優：小市漫太郎

ーちょうおてんば娘ー
ユリ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
声優：ほりえかおり

ー無敵なる剛腕ー
リョウ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
声優：臼井雅基

COMMENT

リョウ：
今大会の抱負：大会で極限流の強さを再確認できたらいいと思っている。優勝は二の次だ。
誰と一番闘いたいか？：そうだな、親父に挑戦してみたいものだ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：組むならロバートだ。あとはユリだな。あいつはお調子者だから、面倒を見てやらないと何をしでかすやら…組みたくない奴？親父だ!!
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：年に一度の晴れ舞台だな。
ファンに一言：俺にファンが？嬉しいね。では、ファンの人たち！極限流空手に入門しないか？

ロバート：
今大会の抱負：そやなあ。ユリちゃんにワイの強い所見せて、ワイの魅力をわかってほしいところやな。
誰と一番闘いたいか？：リョウやな。親友やけど、ワイは最強の虎で、あいつは無敵の龍や。ライバル同士やからな。どっちが強いかは、実戦せなわからへん。腕が鳴るわ。
誰と組みたいか／組みたくないか？：ワイが組みたいんはユリちゃんや。組みたない奴はやな…ここだけの話、師匠やな。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：KOFはやな、金持ちも貧乏人も、人種も関係あらへん。力がすべての世界や。そこでワイの力がどれぐらい通用するか、それを見極める手段の一つやな。
ファンに一言：ファンやて？KOFに出場しとって正解やったなあ。まあ、ワイもがんばるさかい、あんたらもきばって応援してや。

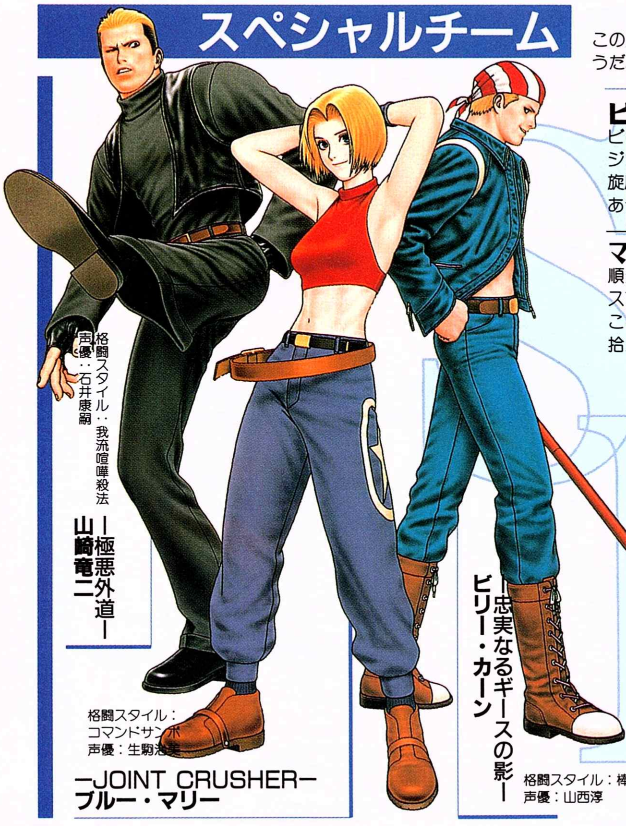
ユリ：
今大会の抱負：勿論優勝を狙うッチ！何も極限流を継ぐのは、女の子でもいいはず。極限流最強は私だって事、認めさせるわ。お兄ちゃんたちに遅れはとらないッチよ！
誰と一番闘いたいか？：一番戦いたい人？沢山いるけど、しいていえばお兄ちゃんかな？
誰と組みたいか／組みたくないか？：組みたい人は、舞さん、キングさんかな。また女の子チームで頑張りたいな。組みたくない人？決まってるじゃない、お父さんよ!!
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：KOFは男女平等！女の子も男の人と互角に闘えるって事、証明できる大会よね。
ファンに一言：ファンの人！応援してくれてありがとう！今度サイン会しちゃうからねー！

リョウVS東
相変わらず巨大な覇王翔吼拳とハリケーンアッパー。今年も暴れてくれそうだ。



King of Fighter's '98

スペシャルチーム



—極悪外道—
山崎竜二
格闘スタイル：我流喧嘩殺法
声優：石井康嗣

格闘スタイル：
コマンドサン
声優：生駒治
—JOINT CRUSHER—
ブルー・マリー

—忠実なるギースの影—
ビリー・カーン
格闘スタイル：棒術
声優：山西淳

山崎VS紅丸



この足の上げっぷり、どうやらただの砂かけじゃなさそうだ。もしかしてヤキ入れ？

ビリーVS真吾



ビリーは、95ではなく97バージョンで登場。今年の超火炎旋風棍は（も？）使える技であってほしい！

マリーVSブライアン



順当に予想すると、これはM.スプラッシュローズというところか。果たしてVアローで拾えるか？

COMMENT

山崎：
今大会の抱負：…殺るんだよ…皆殺しぃだよぉぅ!!ひゃっひゃっひゃっひゃっ…!!
誰と一番闘いたいか？：こうやって全員殺すんだよォ!!（山崎蛇使い・カメラマン頭蓋骨破裂）
誰と組みたいか／組みたくないか？：そんなもンいるわきゃねぅぇだろう、このカスがぁぁあ!!（山崎砂かけ・音声さん角膜炎症）
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：…舐めろ。靴、舐めろよ。舐めりゃぁ教えてやるっつてんだよ。…おい！舐めンのか舐めねェのかはっきりしやがれぇ!!（山崎の靴を舐めるリポーター）ひゃっひゃっひゃ…約束どおり教えてやるぜぇ、俺のパチキの味をよォ!!（首を横に振るリポーター）
ファンに一言：消ぇちめぇぇー!!!うひゃっひゃっひゃっ!!（山崎爆弾パチキ・リポーター顔面大やけど）うひゃっ・・・うひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃひゃっ!!

マリー：
今大会の抱負：そんなかたっくるしいもんなんてないわよ。退屈してただけ。最近ろくな仕事ないしなぁ…。
誰と一番闘いたいか？：見てくれじゃなくて、内面的に尊敬できるような人と闘いたいわ。闘いに対してポリシーを持ってる人とか…まぁ、そういうことって理屈じゃないんだけどね。
誰と組みたいか／組みたくないか？：希望はないわ。理想はあるけど高いわよ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：そうね…居心地のいい場所ね。私と闘う人は居心地悪いと思うけど。
ファンに一言：私の応援をする前に、あなたたちもがんばりなさい。それじゃ。

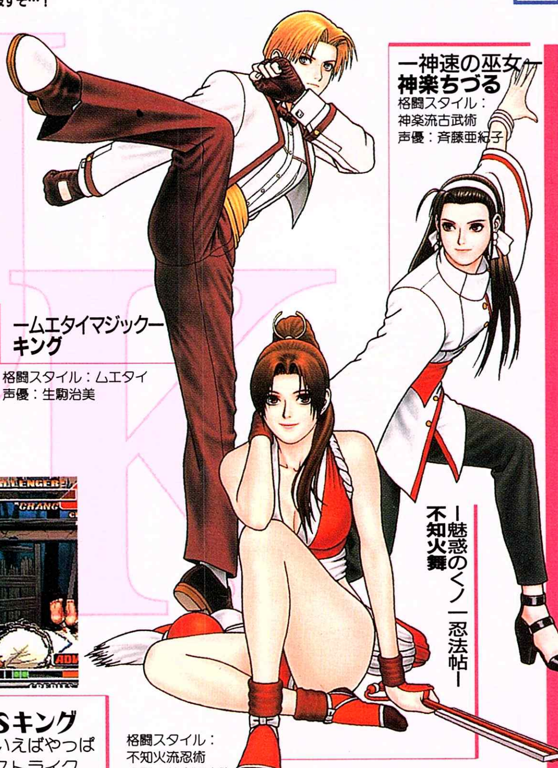
ビリー：
今大会の抱負：まず、てめェらから始末してやろうか？
誰と一番闘いたいか？：闘うだと…？くっくっく…そんな生易しいもんで済めばいいんだけどな…！
誰と組みたいか／組みたくないか？：そんなことは決まってんだよ、あのお方以外誰がいるんだ？
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：しつこすぎるぞ、てめぇら…！
ファンに一言：目障りだ、失せろ。マジで殺すぞ…！

COMMENT

ちづる：
今大会の抱負：そうですね、私も一人の格闘家です。大会に出場するのですから優勝を意識しないわけにはいきませんね。ですが、あまり優勝にこだわると、それが心に隙を作ってしまいます。心穏やかに、大会に臨もうと思います。
誰と一番闘いたいか？：闘いたい相手ですか？特に誰という人はいませんね。
誰と組みたいか／組みたくないか？：私と互角かそれ以上の格闘家の方とならどなたでも…え？組みたくない相手ですか？そうですね。私、理不尽な人とはちょっと組みたくありませんね。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：KOFの大会に出場できるという事はわたしにとって「誇り」ですね。
ファンに一言：ファンのみなさん。ベストを尽くして闘います。応援よろしくお願いします。

舞：
今大会の抱負：せっかく大会に出るんだから、勿論優勝を目指すわよ。当ったり前じゃない！
誰と一番闘いたいか？：そうね…私を女だと思ってなめてる男共全員ってとこかしら？
誰と組みたいか／組みたくないか？：アンディ！いいかげん私と組まないと、私、何するかわからないわよ！ふうっ…何？組みたくない相手ですって？そうね、蜘蛛みたいな奴は嫌よねー。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：この大会でアンディと組んで優勝して、そして全世界に向けて私とアンディの結婚宣言するの！サイコーの舞台ね。
ファンに一言：ファンのみなさーん！闘う艶やか娘！不知火舞をよろしくね！

キング：
今大会の抱負：そうだな。大会で優勝を目指すのは当然の事だね。弟のジャンのためにも…そう思ってる。
誰と一番闘いたいか？：闘いたい奴か？ひさしぶりにリョウと力試ししてみたいね。
誰と組みたいか／組みたくないか？：チームメイトは、強い奴なら誰でもいいが…不潔な男は遠慮するよ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：KOFはいろんな意味で大切な大会だ。私にとって自分をみつめなおす事のできるいい機会だよ。
ファンに一言：なんか照れるな…じゃあ、ファンのみんな、私の闘いっぷりをとくと見ておくれよ！損はさせないからね！



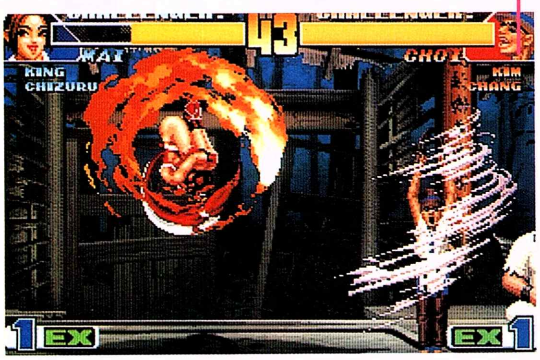
—神速の巫女—
神楽ちづる
格闘スタイル：
神楽流古武術
声優：斉藤亜紀子

—ムエタイマジック—
キング
格闘スタイル：ムエタイ
声優：生駒治美

—魅惑のくノ一忍法帖—
不知火舞
格闘スタイル：
不知火流忍術
声優：曽木亜古弥

舞VSチョイ

舞の格ゲー登場数もすでに10をオーバー。毎年けっこうファイトスタイルが変わるが、今年はどうか？



ちづるVSチャン

ちづるは、97から引き続き女性格闘家チームで参戦。新技、というよりへンな新ポーズに期待!?



キムVSキング



キングといえばやっぱりベノムストライク。年を追うごとに弱体化してるけど……。

女性格闘家チーム

Dream mutch never ends!

怒チーム



—比類なき片腕—
クラーク

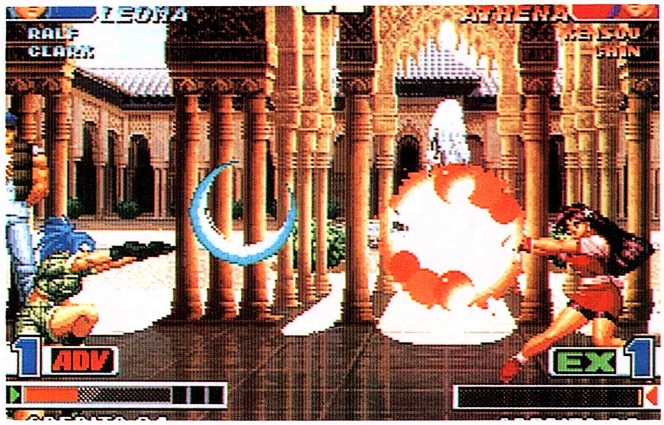
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋
ハイデルン流暗殺術
声優：島よしのり

—受け継がれし暗殺術—
レオナ

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋
ハイデルン流暗殺術
声優：弓雅枝

—燃える装甲擲弾拳—
ラルフ

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋
ハイデルン流暗殺術
声優：モンスター前塚



アテナVSレオナ
サイコリフレクターがなんだかキレイになってます。対してアイスラッシャーは……やっぱり動けないのか（笑）？

COMMENT

レオナ：
今大会の抱負：抱負？
誰と一番闘いたいか？：教官。
誰と組みたいか／組みたくないか？：選べない。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：任務。
ファンに一言：…さよなら。

ラルフ：
今大会の抱負：全開でいくだけよ！かき回してやったぜ!!
誰と一番闘いたいか？：ツブシ甲斐のある奴よ!!
誰と組みたいか／組みたくないか？：小手先ナシのパワーバカって奴がいたら（そういうやつらと）やってみてえ！組みたくないのはその逆だ。小手先だらけってのはシラけちまうからな。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：極上の緊張感ってのはどうだ？例を挙げるなら…、爆弾の信管を抜く時に似てるな、うん。楽しいんだよ、これがまた。
ファンに一言：ヤケド覚悟ってんなら上等だ！せいぜい楽しんでくれ、かぶりつきでな!!

クラーク：
今大会の抱負：それなりに楽しませてもらうさ。
誰と一番闘いたいか？：スープレックスマニアがいるって聞いている。そいつとはやってみたい。
誰と組みたいか／組みたくないか？：ゴロー・ダイモンだ。〝ジュードー〟にはプロレスとは違う投げの美学を感じるんでね。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：バラエティーショー。節操がないだろ？
ファンに一言：メンツがメンツだ、そうそう退屈することもないと思う。せいぜい楽しんでってくれ。…こんなところでいいか？



チンVSラルフ
秘かに鬼酔酒が復活。ラルフの急降下爆弾パンチ、今年は中段か？下段か？



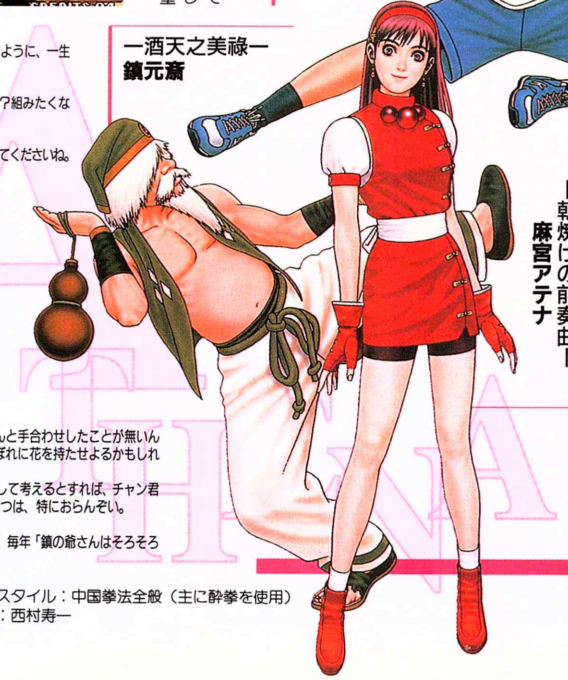
ケンスウVSクラーク
今年のバルカンパンチは追撃ができるようになっててほしい。もしくはガトリングアタック復活希望（わがまま？）。



—飛泉発勁—
椎拳崇
格闘スタイル：超能力
＋中国拳法
声優：や乃えいじ

格闘スタイル：超能
力＋中国拳法
声優：池澤春菜

アテナチーム



—酒天之美禄—
鎮元斎

—朝焼けの前奏曲—
麻宮アテナ

COMMENT

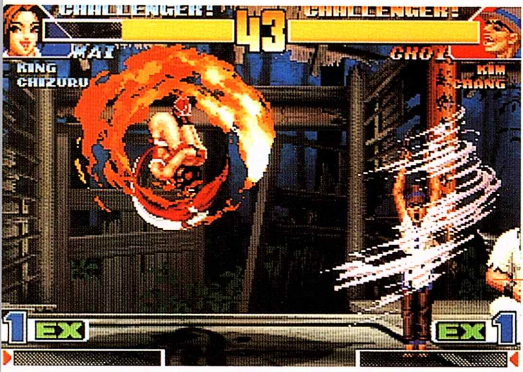
アテナ：
今大会の抱負：抱負ですか？前回もそうでしたけど、私たちの闘ってる姿をみて、勇気づけられる人が一人でも多くいてくれるように、一生懸命闘いたいと思います。今年は、薫ちゃんも大会中ついてきてくれるみたいなので、特にね。
誰と一番闘いたいか？：楽しく、そして真剣に闘える人がいいですね。
誰と組みたいか／組みたくないか？：そうですねぇ、舞さんやユリさんのような、女性の格闘家さん達と一度組んでみたいかな？組みたくない人ですか？…性格的に悪い方は、ちょっと遠慮したいです。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：一年間の修業の成果を試せる場と、皆さんに勇気を与える場かな？
ファンに一言：はい、みなさん、麻宮アテナです。私は今年もKOFに出場することになりました。一生懸命頑張りますので！見守ってくださいね。

ケンスウ：
今大会の抱負：アテナのとこの薫ちゃんやないねんけど、毎回、オレあてに手紙を送ってくれる子が一人いるんや。この前はバレンタインデーにチョコとぬいぐるみが届いてんけどな、今まで野郎からの剃刀レターとかばっかりやったから、うれしかったで。だから、今大会の抱負は、そんな応援してくれる人のためにも一かっこよく勝つ！一これや!!
誰と一番闘いたいか？：アテナとは闘いたないだけで、アテナ以外やったら誰でもええねんけど…キャラがかぶっとる、ロバートということにしとこか!!え？かぶっとんのは関西弁だけで、容姿も強さも向こうが段違やって？う、なんやねんな!!失礼なやっちゃなぁ!!
誰と組みたいか／組みたくないか？：そりゃもう、アテナとに決まっとるやろ。アテナが居れば、残りは誰とでもええわ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：年に一度、アテナと一緒に旅行ができる!!これや!!…な、なんや、その白い目は。だって、オレ等一年中、中国の山奥で修行やってんねんで、それくらいの楽しみあってもええやん!!…え！それを「あなたにとってKOFとは？」の答えにすんなって？…ごもっともです、ハイ。
ファンに一言：ま、さっきも言ったけど、応援してくれる人のためにも、無様な姿は見せれへん!!大会では、オレは勝つで!!そして、かっこいい姿を見たってや!!

チン：
今大会の抱負：抱負か…まだ現役だというところを見せることかのぉ…。
誰と一番闘いたいか？：実はアテナと拳崇なんじゃ。あの子らも、儂のところで修業をやりはじめて長いからのぅ、まだ、ちゃんと手合わせしたことが無いんじゃが、いい勝負か、へたをすると儂が負けるかもしれん。その時は師匠失格じゃな。まぁ、あの子らのことじゃ、こんな老いぼれに花を持たせよるかもしれんがの、はっはっは。
誰と組みたいか／組みたくないか？：儂は元々、アテナと拳崇のーさぽーとー役として出場しておるからのぅ…まぁ、あえて外して考えるとすれば、チャン君とチョイ君じゃのぉ。ちっと、性格に難があるが闘いかたが面白いでな、組んでみるのもいいかもしれんのぉ。組みたくないやつは、特におらんぞい。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：アテナや拳崇の修行の成果を確認するための場じゃな。
ファンに一言：「ふぁん」に一言じゃと？そんな質問もあるのか…なんて言おうかのぉ…え「今年も儂は出場するぞい。なんか、毎年「鎮の爺さんはそろそろ…」とか言う噂をよく聞くが、儂はこの通りまだまだ現役じゃ。今年も、がんばるぞい！…こんな感じでいいのかの？

格闘スタイル：中国拳法全般（主に酔拳を使用）
声優：西村寿一

King of Fighter's '98





キムvsキング



チャンvsちづる

チャンの技、これはやはりどうみてもひき逃げでしょう。せめて下段になってほしいが……。キムのダンナも相変わらずっぽい。

チョイvs舞

今年はいつもより多く回っております。ボクがヨコでキミがタテでヤンス～！

キムチーム



格闘スタイル：テコンドー＋パワー攻撃
声優：有田洋之

ーコリア・どっきん・ナイトメアー
チョイ・ボンゲ

格闘スタイル：テコンドー＋スピード攻撃
声優：モンスター前塚

格闘スタイル：テコンドー
声優：橋本さとし

ー跆拳王ー
キム・カッファン

ー圧殺魔人ー
チャン・コーハン

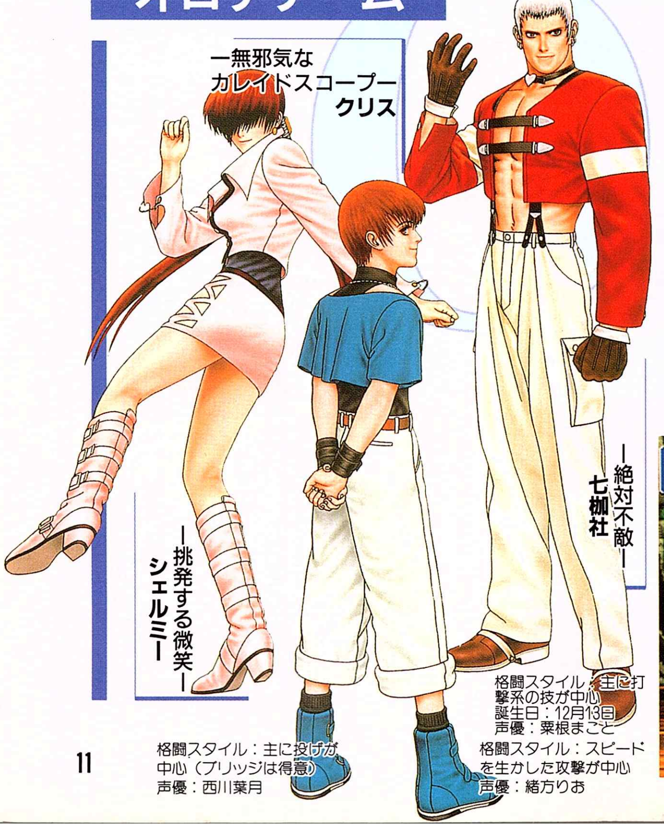
COMMENT

キム：
今大会の抱負：毎年そうですが、私自身のこの大会においての抱負は、「テコンドー」のすばらしさをみなさんに伝えることです。そもそも、「テコンドー」とは…（中略）…と、これらをみなさんにわかっていただけるように、私は頑張りたいと思います。
誰と一番闘いたいか？：サイコソルジャーの人達とですね。彼らと、一戦交えることで、私自身なにか教えられることがあるのではないかと期待しています。
誰と組みたいか／組みたくないか？：私利私欲で闘いをやっている人とは、できれば組みたくないですね。まぁ、そうゆう方は私が教育しようとは思いますが…。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：チャン・チョイの更正の一環の場と、世界中に「テコンドー」のすばらしさを伝える場ですね。
ファンに一言：はっはっはっ、私のファンの方に一言ですか？照れますねぇ。みなさん、元気で過ごしてますか？私、キム・カッファンも元気です!!さて、今年もこの季節が参りました。昨年同様、私も大会に参加します。みなさん応援よろしくお願いします。

チャン：
今大会の抱負：そりゃ決まってんだろ、優勝だ！優勝！で、だんなのところから一刻も早く解放される!!これだよ!!
誰と一番闘いたいか？：特にコイツってのはないけどよ、できれば頑丈な奴がいいぜ!!簡単に潰れられても面白くねえからな!!あぁ、なら、ひさしぶりに出てきやがった、アメリカの３人なんてのが適任かもな!!
誰と組みたいか／組みたくないか？：チョイとは長いからな、外せないとして、後一人は俺の好きなように暴れさせてくれるんなら、誰とだっていいぜ!!キムのだんなも、大会中はどれだけあばれても、何も言わねぇから、OKだ!!まぁ…サイコソルジャーのメンバーとか女とかは、ちょっと合わねぇかもしれねぇ、なんか言われそうだろ？やりにくいぜ!!
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：「解放のチャンス」だな。
ファンに一言：オレのファンの奴ら、よく聞け!!大会じゃ、オレは片っ端から、ヒーローぶってる胸くそ悪りィ奴らを、この鉄球のサビにしてやる!!楽しみに待っておけ!!グアッハッハッハッ!!

チョイ：
今大会の抱負：優勝して、今度こそ本当にホントに解放されるでヤンス。
誰と一番闘いたいか？：女性とがいいでヤンスねぇ…。あの柔肌を、あっしの爪でズバーーーッと切る感覚がたまらないでヤンス、うひょひょひょひょ…あぁ、楽しみでヤンスねぇ…うひょっ…あ！よだれが・・。
誰と組みたいか／組みたくないか？：うーん、チャンのだんなと…後は、女性以外なら誰でもいいでヤンス!!え？なんで女性と組むのがイヤかって？そりゃ、あっしと組んでしまったら、女性と闘える確率が落ちるでヤンスからね!!あーなんて、あっしは頭が良いんでヤンしょ。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：修行地獄の終わりと始まりでヤンスかねぇ…。
ファンに一言：あっしのファンに、でヤンスか？うれしいでヤンスねぇ…それでは、えー、全国2000万人のチョイ・ボンゲファンのみなさん、あっしは今回も頑張るでヤンスよ。応援&お手紙よろしくでヤンス！

オロチチーム



ー無邪気なカレイドスコープー
クリス

ー絶対不敵ー
七枷社

ー挑発する微笑ー
シェルミー

格闘スタイル：主に打撃系の技が中心
誕生日：12月13日
声優：栗根まこと

格闘スタイル：主に投げが中心（ブリッジは得意）
声優：西川葉月

格闘スタイル：スピードを生かした攻撃が中心
声優：緒方りお

シェルミーvs柴舟
シェルミーと言えばやっぱり投げですか。オジサマ幸せそうです。



社vsタクマ
今年のオロチチーム、はたして表裏どっちのスタイルなのか!?それともミックス？

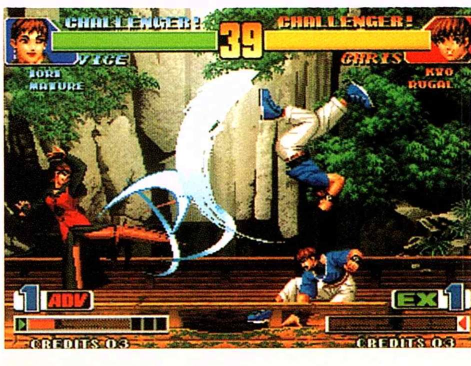


社：
今大会の抱負：赤毛をつぶす。
誰と一番闘いたいか？：赤毛。
誰と組みたいか／組みたくないか？：赤毛。俺が引き立つ。赤毛。そばにいるとムカツク。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：赤毛をつぶす場所。
ファンに一言：俺たちが勝つ。決まってる。見てろよ。

シェルミー：
今大会の抱負：『全員秒殺』なーんて！
誰と一番闘いたいか？：ムッシュ・二階堂。なんなのかしら？惹かれるのよ、彼には。
誰と組みたいか／組みたくないか？：スープレックス中心のチームなんていいわね。あっ、『ジュードー』もいいわ。だとしたら、クラーク・スティル、ゴロウ・ダイモンかしら。組みたくないのは…、セロリが好きな人とはやってく自身がないわね。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：コンティニューでやり直しって訳にはいかないじゃない？そういうところはビデオゲームより面白いわ。
ファンに一言：来てくれた人たちには想わぬオマケがあるかも…。楽しみにしてて、モンシェリ！

クリス： 今大会の抱負：すっごく楽しみにしてます！
誰と一番闘いたいか？：だれかなあ…？くすっ、あの人なんかいいかなぁ…。聞きたいですか？そうだなあ…やっぱり内緒にしときます。
誰と組みたいか／組みたくないか？：社もシェルミーもボクがいないとダメだから、ほかの人とは組めないです。
あなたにとって〝K.O.F.〟とは？：うーん…、わかりません！
ファンに一言：がんばります！おうえんしてください!!

COMMENT



クリスvsバイス
一見無邪気な少年ながら、じつはかなりヤバいキャラだったクリス。今年もネコかぶってるのか!?

Dream mutch never ends!

規則を守らずして闘うことなかれ

K.O.F.大会ルールの変遷

KOF98のゲーム展開を予想するにあたって、まずは過去のシステムを洗い直してみよう。

担当：はまー

ここに THE KING OF FIGHTERS'94 注目!!
©SNK 1994

●攻撃避け

もはやKOFの代名詞ともいえる、一定時間全身無敵保証済みの偉大なシステム。ただしこの間はずっと投げられ判定があるため、じっさい対戦をしてみるとそこまで安易な防御手段ではなかった。



じつは95までしゃがみガード不可だった。

●援護攻撃

これもまたKOFを代表するシステムの1つ。94はとにかく気絶しやすいゲームだったので（ジャンプ強→強→飛び道具の安定3段でほぼ気絶確定）、仲間の援護はとても頼もしかった。

ここに THE KING OF Fighters'95 注目!!
©SNK 1995

●チームエディット

自分の好きなキャラを3人選べてしまうという、なんともユーザーフレンドリーな企画システム。純粋に楽しみが増えた半面、いわゆる「強キャラ」だけで固めて勝ち続けるシビアなプレイヤーが目立ってしまったという経緯もあった。

●空中追い打ち

95になってから、「浮かせて追撃を狙える技」が明確に設定された。弊害として一部危険なテクニックが生まれてしまったものの、ゲーム的な側面での充実度はかなり上がっていたと言える。

●カウンター攻撃

攻撃避けの状態からロスなく攻撃できる手段が追加された。京のカウンター攻撃のみなぜか異様に出が早くて猛威をふるったが、基本的にはそれなりの性能で、使いどころを考えるのがなかなか楽しかった。



98で復活を果たしたカウンター攻撃。これでEXT人口も増えるか!?

ここに THE KING OF Fighters'96 注目!!
©SNK 1996

●緊急回避動作

KOFシリーズは、96を境にゲーム全体のリニューアルを図っている。システム的にも柱であった攻撃避けを思い切って排除し、足を止めずに防御動作が可能な「前転」「後転」を採用。ただし、使いどころはより難しくなっていた。

●小・中ジャンプ

KOF96を語るうえで避けられないのが、小・中ジャンプの導入だろう。攻撃のテンポが飛躍的にアップし、とりあえずどんなキャラでも「自ら攻める」ということを意識できるようになったのは嬉しいかぎり。しかし、これを「キャラの没個性化」と批判する意見があったことも確か。

●カウンター

これは95のカウンター攻撃とは違い、攻撃動作中にぶっとばし攻撃や必殺技をくらうと、空中でやられ判定を持ったままふっとんでしまうというもの。2D格闘としてはけっこう革新的なシステムで、これを利用した味のある連続技が多く開発された。

ここに THE KING OF FIGHTERS'97 注目!!
©SNK 1997

●モードセレクト

97最大のウリとも言えるのが、94（95）派と96派のニーズに応えるモードセレクト。

EXTRAには攻撃避け&ゲージ溜め、ADVANCEDには小・中ジャンプ&ダッシュと、それぞれプレイヤーのスタイルに合ったシステムが用意されている。最終的にはADVANCEDが主流となってしまったものの、同一ゲーム内で異なる対戦主義を受け入れようとする試みは画期的であった。98ではEXTの強化が図られており「自分のスタイルに合った」モードを強弱に関係なく選べるようになっている。

KOFシリーズ共通システムの変化

	A+B	⇨⇨	ジャンプ	パワー溜め	ガードキャンセル	挑発	代表的な裏技？
K.O.F.'94	攻撃避け	一足跳び（一部前転）	ノーマルジャンプ（隠して大ジャンプ）	ABC同時押し	連続ガード5回以降で必殺技	一定距離おいて強パンチ	●飛び道具連射 ●投げ超必 ●投げキャンセル ●キャンセル投げ
K.O.F.'95	攻撃避け＋カウンター攻撃	一足跳び（一部前転）	大・ノーマルジャンプ	ABC同時押し	連続ガード6回以降、もしくはパワーMAX時に必殺技	B+C	●強弱切り換え ●空中超必
K.O.F.'96	緊急回避動作	走り	小・中・大・ノーマルジャンプ	ABC同時押し	パワーMAX時に緊急回避動作	B+C	●先行入力
K.O.F.'97（ADV）	緊急回避動作	走り	小・中・大・ノーマルジャンプ	ゲージストック制	ゲージストック時に緊急回避動作orぶっとばし	B+C（ゲージ減少効果なし）	●コマンドの合成
K.O.F.'97（EXT）	攻撃避け	一足跳び	大・ノーマルジャンプ	ABC同時押し	パワーMAX時に緊急回避動作orぶっとばし		
K.O.F.'98（ADV）	緊急回避動作	走り	小・中・大・ノーマルジャンプ（共通）	ゲージストック制	ゲージストック時に緊急回避動作orぶっとばし	スタートボタン（ゲージ減少効果なし？）	???
K.O.F.'98（EXT）	攻撃避け＋カウンター攻撃	一足跳び		ABC同時押し	パワーMAX時に緊急回避動作orぶっとばし		

募集

SNKトレーディングカード Round2 10人目は君だ!キャンペーン

募集要項

昨年、11月に発売し、あっと言う間に完売してしまった大好評の『SNKトレーディングカード』そして今年も新たなるキャラクターを加えRound2の発売が決定!今回も人気イラストレーター描き下ろしによるスペシャルカードは9枚、さらに今回『これを読んでいるあなたのイラストが10枚目のスペシャルカードになる特別企画』発動!詳しくは下記のとおり、応募要項を読んでくれ!

応募要項

賞金 10万円

副賞:SNKトレーディングカードRound2フルコンプリートセット、ほかSNKグッズ(予定)

応募資格
プロ、アマ問いません、どなたでも大歓迎!

作品内容
未発表のSNKキャラクターを題材としたイラストA5サイズ程度の用紙にカラーで描いて下さい。(ボールペン、鉛筆、色鉛筆は不可)

締切
1998年8月1日到着分

選考
(株)新声社SNKトレーディングカードRound2 SP選考委員会、株式会社エス・エヌ・ケイ 企画開発本部企画宣伝部宣伝課 高津祥一郎氏、梅本剛志氏 ほか

応募のきまり
1.住所 2.氏名 3.年齢 4.職業 5.電話番号
を明記の上、郵送にて応募して下さい。

注意
原稿の返却はできませんので、その旨ご了承下さい。また、作品の出版権は株式会社新声社に帰属するものとします。

応募先
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社「SNKトレーディングカードRound2 SP選考委員会」係まで

締め切り迫る!

今年もやります!!

K.O.F.'98 OOTキャンペーン 募集告知!!

オレ様・オリジナル・チーム


(千葉県 みいとさん)


(神奈川県 斉宮士道さん)


(宮城県 春つつみさん)

今年もまたKOFの季節がやってきました。というわけで、昨年大好評だった「オレ様オリジナルチーム」略して「OOTキャンペーン」を今年も開催しますぅ〜。

募集内容は、
①自分のオリジナルチーム
②イラスト
③コスプレ写真
④その他

となります。オリジナルチームは、自分の使ってるチーム、この3人だとこんなに面白いチームになる、などなど。センスとインパクトあふれるチーム名を考えてきてね。

イラストはノーマルイラストから、普段は見られない衣装やオリジナル・コスチュームをまとった変装イラストまで幅広く募集しま〜す。

コスプレ写真は…まぁ、そのまんまですね。いっぱい待ってます。

その他は、KOFに関するウワサ話や、周りで流行ってるKOF用語、その他KOFにまつわるよもやま話を送ってくださ〜い。締め切りは8月末日消印分まで有効にします。

各ジャンル優秀作には、豪華粗品をプレゼントの予定です。何か、隣に賞品候補の広告が…。詳しくは次号以降で。宛先は「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部OOTキャンペーン係」まで。皆様の燃え盛る炎をお待ちしてま〜す。(KFC一燃え太郎ぴぐ)

SNKプライベートショー開催

とにかく人、人、人。7月3日にSNK東京において行われた「SNKプライベートショー'98夏」は「K.O.F.'98」の初お披露目ということもあり、大盛況の入りとなった。

やはり注目は、最新対戦格闘ゲームである「K.O.F.'98」。とにかく10台以上の対戦台は常時満員状態。ゲーセン経営者っぽい人から「あなた本当にオペレーター?」という人達までゴリゴリ対戦に熱を挙げていたぞ。みんな強いこと、強いこと。シリーズ作の強みを感じたね。

その他は、久々のガンシュー「ビーストバスターズ SECOND NIGHTMARE」が出展されていた。開発率80%ということだったが、とにかく爽快。襲い来るゾンビ達をひたすらマシンガンでなぎはらう感覚が良かった。このまま行けば、他社に劣らない完成度と個性を発揮することができそうだ。発売が待ち遠しい。


とにかくスゴく混雑していたSNKショウルーム。

PS版 K.O.F.京 プレゼント



8月27日に発売予定のプレイステーションソフト「K.O.F.京」の体験版をプレゼント。詳しくは152ページのプレゼントページに。

お詫び:昨年行われた「OOTキャンペーン」の一部の賞品の発送が非常に遅れております。当選者の方に多大なご迷惑をおかけしていますが、もう少しお待ち下さい。

次号いよいよ技表解説! これで夏をのりきれ!!

夏休み突入直前！遊ぶために準備しとけ！

ストリートファイターZERO3





まさに発売直前！来たるべき決戦に備え、基本をしっかりと覚え、ISM診断で自分のISMを選んでおこう！

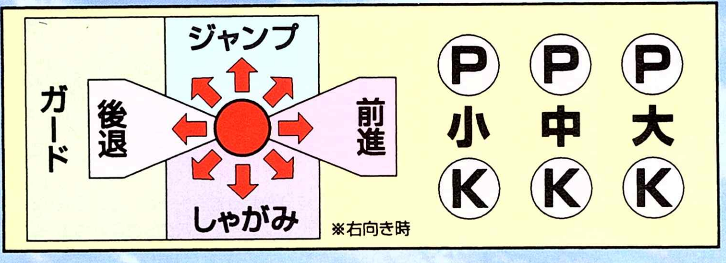
担当：MMY&BK

ZEROから始める ZERO3基本システム

発売直前、イヤ早いところではもう稼働中かもしれない、ストリートファイターZERO3。

ゲームセンターで心地よく遊ぶため、操作系をしっかりと覚えておきたいキミ！すでに遊んでいるが、いまいち分からないことがあるアナタ！このページを読めば、モヤモヤしたものがスッキリ解消されるはずだ！

キミのZERO3ライフに役立ててほしい。

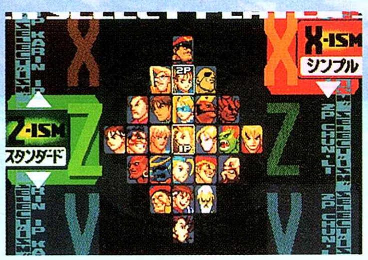


知っておきたい基本操作

ZERO3の基本的な操作方法は、従来のカプコン格闘ゲームと同じく、1レバー6ボタンである。ゲーメスト読者にいまさら説明する必要はないだろうが、いちおう基本的な操作方法は、左上の図のようになっている。

ZEROシリーズの特徴として、空中ガードができるようになっており、これも例外ではない。やり方は、ジャンプ中にレバー後ろ方向だ。ただし、**X-ISMには空中ガードは存在しない**ので、注意してほしい。

ちなみにISM(イズム)とは、ZERO3からの新システムで、キャラクター選択後に選ぶ、モードのようなものだ。詳しくは隣のページで。



どのISMを選ぶかはキミの自由だ。

投げシステム

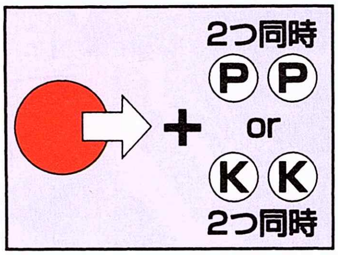
今までのカプコン格ゲーを遊んできた人で、最も違和感を感じるシステムが、投げに関するものだろう。

従来のシステムならば相手に接近して、レバーと強パンチ(または中パンチ、キック)というものだったが、ZERO3では変化した。

相手を投げるためには、**接近してレバーとパンチ（またはキック）ボタン2つ同時押し**となったのだ。「どうせ今までと同じでしょ」とか思ってプレイしていると、いつまでたっても投げることはできないぞ。

空中投げも同じく、2つ同時押しの入力となった。これによって、〃勝手に空中投げ〃はなくなった。基本的に空中投げはパンチ同時押しだが、一部のキャラはキック同時押ししかないキャラもいるぞ。

また、投げには失敗モーションが新しく追加された。大きな隙となってしまうので、狙うときは注意しよう。





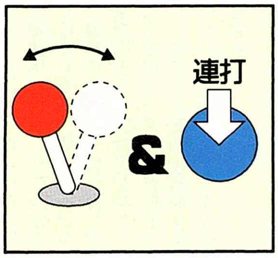
通常投げ、空中投げにも失敗モーションが追加された。

ダメージ軽減

今回のZERO3から新しく加わったシステムが、ダメージ軽減だ。このシステムは読んで字のごとく、**相手から受けたダメージを減らしてしまう**ものである。

やり方は、ダメージを受けた瞬間にボタンを連打するか、レバーをガチャガチャ振るかだ（2つを同時に行うと効果的）。攻撃にうまくシンクロすると、ダメージを受けたときに体が赤く光り、軽減したことを示してくれる。

ダメージ軽減は単発技に対して狙うのではなく、真空竜巻旋風脚や千裂脚のような連続ヒットに使うと効果的だぞ。少しでもダメージを減らし、生き残ろう！



ゼロカウンター

相手の攻撃を弾き返してしまう鉄壁の防御方法、ゼロカウンター。相手の攻撃をガードした瞬間にコマンドを入力すると、即時に反撃技を出して、相手を追い返すシステムである。

ZEROシリーズに共通するシステムだが、前作とは操作方法が変化したぞ。**ガードした瞬間に、レバー相手方向＋ボタン縦押し**（小パンチ＋小キック同時など）だ。

何号か前の紹介で、ゲージを全部消費すると書いたが、完成版では1ゲージに落ち着いた（V－ISMでは50％以上）。しかし、ゼロカウンターを使用してしまうと**デメリットとして、ガードパワーゲージ（ガードクラッシュ参照）の上限が減ってしまう**のだ。使うのに、意外と勇気が必要だぞ。

ちなみに、X－ISMでは使用不可能なので注意。

Z-ISMゲージ1本以上
V-ISMゲージ50％以上 } で

ガード直後に → ＋ P K 同じ強さ 同時押し



前作よりはパワーダウンした、ゼロカウンター。だが、それでも役に立つ。

ガードクラッシュ

ZERO3から新しく加わった、体力ゲージの下にあるもう一本のゲージ。これはガードパワーゲージなるもので、ガードをすると減っていく。**ゲージがゼロになると、ガードクラッシュとなり、大きな隙を生んでしまう。**

一度ガードクラッシュしてしまうと、ガードパワーゲージの最大値が減ってしまうので、ガードするたびに窮地に陥ってしまうのだ。

闘うときは、相手のガードゲージもチェックしよう。



空中でも、ガードクラッシュは発生するぞ。

空中受け身／地上受け身

シリーズを通して存在するのが、地上受け身。ダウンする技を受け、地上に落ちると同時に回転移動しながら起き上がるものだ。

今回もあるのだが、コマンドが変化した。**落ちる前に、キックボタン同時押し**だ。このときにレバーを前に入れておくと、より長距離転がるようになる。

今回は新しく、空中受け身というシステムも加わった。**空中に吹き飛ばされる技、特定のダウン属性を持つ技を受けたときに、パンチボタン同時押し**することで、すぐに体勢を立てなおすことができるのだ。

空中受け身を取った後は、ノーマルのジャンプ状態になる。空中ガードもできれば、攻撃を出しながら降りてくることも可能だ。

これによって、起き上がりを攻められることが少なくなり、空中コンボも回避できるようになったぞ。重要なテクニックなので、絶対に覚えてほしい。

地上受け身
(X-ISMでは不可)

空中受け身

ぶっとばされたら

K K 同時押し

P P 同時押し

ISMセレクト

ZERO3最大の新システムと言えば、ＩSMセレクト。これは、キャラクター選択後に選ぶモードのことで、3タイプ存在する。どのＩSMを選んでも、キャラクターの性質が大きく変化するので、1キャラクターで三通りの遊び方ができるのだ。自分にあったＩSMを探し出してみよう。

バリエーション V-ISM

まったく新しいのが、このV－ISMだ。このISMを選ぶと**スパコンは一切使えず**、その代わり**新しくなったオリジナルコンボを使うことができるのだ。**

前作とは違い、オリコンの**残像にも攻撃力があるので**、攻撃力が倍になったと思ってほしい。発動はボタン縦押しなのだが、どのボタンを押したかによって、**残像の間隔を調節できるぞ**。小は間隔が狭く、大は最も広くなる。

非常にテクニカルなISMなので、上級者向けだろう。

ゲージが半分以上たまったら

ボタン縦押し	小P＋小K	中P＋中K	大P＋大K
残像の間隔	狭い	中間	広い

スタンダード Z-ISM

前作に最も近いのが、このZ－ISMだろう。スパコンは各キャラ2～3種類は持っており、レベルも設定されている。前作との違いといえば、オリジナルコンボが使えないことだろう。

だが注意してほしいのは、スパコンのレベル調整。前作ではボタンの押した数で1～3レベルを設定したが、今回は**押したボタンの大小でレベルが決定されるのだ**。小ならレベル1、大ならレベル3といった具合である。

コマンド ＋ レベル1 P K　2 P K　3 P K

シンプル X-ISM

X－ISMの特徴は、**スーパーコンボゲージが1本**しかなく、スーパーコンボ（以下**スパコン）も1キャラにつき選ばれた1種類**しか持っていないことだ（コマンド表確認）。

レベルがないので、一回のスパコンで全ゲージを消費してしまうが、**威力はX－ISMの3レベルに匹敵するほど**だ。またゲージの溜まりが早いので、意外と何度も使える。

このISMの**欠点としては、空中ガードとゼロカウンターがないことだ**。特化した攻撃力は持っているが、防御面に不安が残る。

ゲージの使い道がスパコンのみなので、**初心者向きのISMといえよう**。



X－ＩSMで変化するキャラは意外と多いぞ。チェックしてみよう。

（ピンク地）はX-ＩＳＭで使える技。★は要3ゲージ。

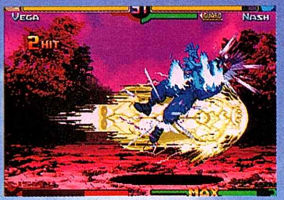
さくら	サガット	アドン	ローズ	ソドム	ベガ	豪鬼
咲桜拳 +Ⓟ	タイガーショット +Ⓟ	ジャガートゥース +Ⓚ	ソウルスパーク +Ⓟ	ジゴクスクレイプ +Ⓟ	サイコショット X：サイコクラッシャー 溜め +Ⓟ	豪波動拳 +Ⓟ
波動拳 +Ⓟ	タイガーブロウ +Ⓟ X：タイガーアッパーカット	ライジングジャガー +Ⓚ	ソウルスルー +Ⓟ	シラハキャッチ +Ⓚ	ダブルニープレス 溜め +Ⓚ	豪昇龍拳 +Ⓟ
春風脚 +Ⓚ	タイガークラッシュ +Ⓚ（X） / +Ⓚ	ジャガーキック +Ⓚ X：不可	ソウルリフレクト +Ⓟ	ヤグラリバース +Ⓚ	ヘッドプレス 溜め +Ⓚ	竜巻斬空脚 +Ⓚ
さくら落とし X：不可 +Ⓚ後 Ⓟ			ソウルスパイラル +Ⓚ	ブツメツバスター +Ⓟ	サマーソルトスカルダイバー 溜め +Ⓟ後 Ⓟ	百鬼襲 X：不可 +Ⓟ後 空中でⓅorⓀ
				ダイキョウバーニング +Ⓚ		
乱れ桜 +Ⓚ	タイガージェノサイド +Ⓚ	ジャガーバリードアサルト +Ⓟ	オーラソウルスルー +Ⓟ	メイドノミヤゲ +Ⓟ	ニープレスナイトメア 溜め +Ⓚ	★瞬獄殺 小Ⓟ+小Ⓟ 小Ⓚ+大Ⓚ
真空波動拳 +Ⓟ	タイガーキャノン +Ⓟ	ジャガーリボルバー +Ⓚ	オーラソウルスパーク +Ⓟ	テンチュウサツ +Ⓟ	サイコクラッシャー 溜め +Ⓟ	滅殺豪昇龍 +Ⓟ
春一番 +Ⓚ	タイガーレイド +Ⓚ		ソウルイリュージョン +Ⓚ			天魔豪斬空 +Ⓟ
						滅殺豪波動 +Ⓟ



タイガーアッパーカットはヒット数こそ少ないが、ダメージは絶大だ！

SAGAT
タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ

タイガーブローはZ、V−ISMでの名称だが、これがX−ISMになるとコマンドは同じだがタイガーアッパーカットと変わってしまう。性質も微妙に変化し、ヒット数は2ヒットと少なくなってしまうが、威力はアップするのだ。また、X−ISMではタイガークラッシュのコマンドも変わってしまうので注意。要は、昔（スパⅡX）のサガットに戻ると思ってほしい。



気軽に使える分、パワーダウンした？

VEGA
サイコクラッシャー

X−ISMのベガを選ぶと、サイコショットが使用不可能となってしまう。だが同じコマンドで、サイコクラッシャーを使うことができるのだ。このサイコクラッシャーはZ−ISMのスパコンとは違い、パワーダウンした普通の必殺技扱い。ゲージなどは消費しないので気軽に使えるが、強力かどうかは謎。どちらを取るかは難しい選択だ。

BALROG
フライングバルセロナアタック

普通のバルセロナアタックは、壁を使った三角跳びなのだが、背景に金網のあるステージではその金網に跳び付くこともできる。やり方は、コマンド入力時にキックボタン全部同時押し。ローリングイズナドロップも、同じ方法で金網から出せるぞ。



ステージ限定だが、キックボタン全押しで金網へ。

DAN
サイキョー流防御

V−ISM専用の必殺技が、この防御。ガードした瞬間にコマンドを入力すると、相手を画面端まで追い返すことができるのだ。ヴァンパイアセイヴァーなどの、アドバンシングガードと思ってほしい。



相手の攻撃を弾き返せる、サイキョー流防御。ダンには願ってもない必殺技では？

GEN
X-ISM

元と言えば、二流派のボタン切り替えだがX−ISMを選択すると、流派切り替えはなくなってしまう。その代わり、切りかえなしで両方の必殺技、特殊攻撃を使えるようになるのだ。初心者には便利である。

これでインストが10倍わかりやすくなる？

エドモンド E.本田	キャミィ	ロレント	バーディー	ダン	元
百裂張り手 Ⓟ連打	スパイラルアロー +Ⓚ	パトリオットサークル +Ⓟ 3回まで	ブルヘッド 溜め +Ⓟ	我道拳 +Ⓟ	喪流 ⓅⓅⓅ／ボタン同時押しで流派の切り替え／忌流 ⓀⓀⓀ／X-ISMは複合流派
スーパー頭突き 溜め +Ⓟ	キャノンスパイク +Ⓚ	スティンガー +Ⓚ 後、ボタンどれか	ブルホーン ⓅⓅorⓀⓀ 溜めて離す	晃龍拳 +Ⓟ	百連勾（ひゃくれんこう） Ⓟ連打 / 蛇穿（じゃせん） 溜め +Ⓟ
スーパー百貫落とし 溜め +Ⓚ	アクセルスピンナックル V：不可 +Ⓟ	メコンデルタアタック ⓅⓅⓅ 着地時にⓅ	マーダラーチェーン +Ⓟ	断空脚 +Ⓚ	逆瀧（げきろう） +Ⓚ後Ⓚ / 徨牙（おうが） X：不可 溜め +Ⓚ
大銀杏投げ +Ⓟ	フーリガンコンビネーション +Ⓟ後、大Ⓚ	メコンデルタエアレイド +Ⓟ後 Ⓟ	バンディッドチェーン +Ⓚ	サイキョー流防御 Vのみ ガード中に +ⓅⓅⓅ	
		メコンデルタエスケイプ +Ⓚ後 Ⓟ or Ⓚ			
鬼無双 溜め +Ⓟ	スピンドライブスマッシャー +Ⓚ	テイクノープリズナー +Ⓟ	ザ・バーディー 溜め +Ⓟ	必殺無頼拳 +Ⓚ	惨影 +Ⓟ / 蛇咬叭（じゃこうは） +Ⓚ
富士颪（ふじおろし） 溜め +Ⓚ	リバースシャフトブレイカー +Ⓚ	マインスイーパー +Ⓟ	ブルリベンジャー +Ⓟ or Ⓚ	震空我道拳 +Ⓟ	死点咒（してんしゅう） +Ⓟ / 狂牙（こうが） 空中で +Ⓚ
	★キラービーアサルト 溜め +Ⓚ	スティールレイン +Ⓚ		晃龍烈火 +Ⓚ	

（ピンク地）はX-ＩＳＭで使える技。★は要3ゲージ。

（桃色欄）はX-ＩＳＭで使える技。★は要3ゲージ。

リュウ	ケン	春麗	ダルシム	ザンギエフ	ナッシュ	ガイ
波動拳 +Ⓟ	波動拳 +Ⓟ	百裂脚 Ⓚ連打	ヨガファイアー +Ⓟ	ダブルラリアット ⓅⓅⓅ	ソニックブーム 溜め +Ⓟ	武神旋風脚 +Ⓚ
昇龍拳 +Ⓟ	昇龍拳 +Ⓟ	天昇脚 X：リバーサルのみ 溜め +Ⓚ	ヨガフレイム +Ⓟ / +Ⓟ	バニシングフラット +Ⓟ / +Ⓟ	サマーソルトシェル 溜め +Ⓚ	武神イズナ落とし +Ⓟ+Ⓟ
竜巻旋風脚 +Ⓚ	竜巻旋風脚 +Ⓚ	気功拳 X：不可 +Ⓟ	ヨガブラスト +Ⓚ / +Ⓚ	スクリューパイルドライバー +Ⓟ	ニーバズーカ X：不可 ダッシュ中 +Ⓚ	疾駆け（はやが） +Ⓚ+Ⓚ
		旋円蹴 X：不可 +Ⓚ	ヨガテレポート or + ⓅⓅⓅ or ⓀⓀⓀ	アトミックスープレックス 相手の近くで +Ⓚ		崩山斗（ほうざんとう） +Ⓟ
		双発勁 溜め +Ⓟ				
		スピニングバードキック 溜め +Ⓚ				
真空波動拳 +Ⓟ	昇龍裂破 +Ⓟ	千裂脚 溜め +Ⓚ	ヨガテンペスト X専用 +Ⓟ	ファイナルアトミックバスター +Ⓟ	サマーソルトジャスティス 溜め +Ⓚ	★武神無双連刈 +Ⓟ
真空竜巻旋風脚 +Ⓚ	神龍拳 +Ⓚ	覇山天昇脚 溜め +Ⓚ	ヨガインフェルノ +Ⓟ	エリアルロシアンスラム +Ⓚ	ソニックブレイク 溜め +Ⓟ	武神八双拳 +Ⓟ
★滅昇龍拳 +Ⓚ	★疾風迅雷脚 +Ⓚ	気功掌 +Ⓟ	ヨガストライク +Ⓚ		クロスファイアブリッツ 溜め +Ⓚ	武神剛雷脚 +Ⓚ
			ヨガストリーム +Ⓟ			

必殺技　ピックアップ紹介

ISMによって必殺技が違うんです

必殺技の中には、選んだISMによって変化するものがある。またISMによって使用不可能な必殺技、コマンドが変化する必殺技なども多い。混乱を招きそうなのがスパコン。X-ISMで使えるスパコンは、コマンド表で赤く塗り分けられている部分だ。Xでは、このスパコンしか使えないので注意しよう。

CODY

ファイナルデストラクション

ファイナルデストラクションはX、Z-ISMのスパコンだが、ISMによって性質が異なっている。Zでは突進後、ヒットすると自動で連続技がスタートする。だがXでは、連続技は自分で作らなければならないのだ。発動するとファイナルファイトのように後ろを向けるようになり、パンチボタンを連打すると一連のコンビネーションになるのだ。

R.MIKA

サンデービーチスペシャル



コマンド入力後、勝手に走りだすぞ。

コマンド表中で難解なのが、このスパコン。簡単に説明すると、コマンド入力後勝手に走りだす。レバーを入れた方向に走ってしまうので、相手の方向を確認しよう。この時にボタンを押すと、打撃を出したり、跳び越したりするのだが、基本的にはパンチボタンの打撃がお薦め。打撃がヒットした場合にはリングが出現。追加入力で投げやボディプレスが出る。



この時にパンチボタンを押せば打撃になり、ヒットしていればリング登場。



そして、相手の状況で投げや打撃が出るのだ。

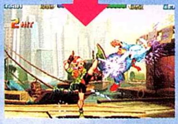
KARIN

紅蓮拳

必殺技、紅蓮拳のコマンドには例として、コマンド+パンチ→パンチ→パンチと書かれている。この通り入力すると、3段突きが出る。が、これはあくまでも一例で、途中でキックを押せば無尽脚が出たり、レバー後ろパンチを入力すると夜叉返しに派生したりするのだ。



紅蓮拳を普通に入力すると3段突きになるのだが…、



途中で無尽脚に派生したり…、



夜叉返しなどへ変化するぞ。

R.ミカ（レインボー）	かりん	コーディ	バルログ	ブランカ
フライングピーチ +Ⓟ	紅蓮拳 +Ⓟ ※+Ⓟ+Ⓟ ※レバーとボタンの組み合わせで変化	クリミナルアッパー +Ⓟ	フライングバルセロナアタック 溜め +Ⓚ 壁でジャンプ後 Ⓟ	エレクトリックサンダー Ⓟ連打
デイドリームヘッドロック ※1 +Ⓚ連打	無尽脚 +Ⓚ	ラフィアンキック +Ⓚ	イズナドロップ 溜め +Ⓚ 相手の近くで Ⓟ	ローリングアタック 溜め +Ⓟ
パラダイスホールド ※2 +Ⓟ	崩掌 +Ⓟ	バッドストーン +Ⓟ	ローリングクリスタルフラッシュ 溜め +Ⓟ	バーチカルローリング 溜め +Ⓚ
ウイングレスエアプレーン ※3 空中で +Ⓚ	夜叉返し 上段 +Ⓟ 下段 +Ⓚ	ナイフ拾い +ⓅⓅⓅ	スカイハイクロー 溜め +Ⓟ	バックステップローリング 溜め +Ⓚ
	烈殲破 +Ⓚ			
レインボーヒップラッシュ +Ⓟ	神月流　神扉開闢 +Ⓟ	ファイナルデストラクション +Ⓟ	ローリングイズナドロップ 溜め +Ⓚ 相手の近くで +Ⓟ	グランドシェイプローリング 溜め +Ⓟ
ヘブンリーダイナマイト +Ⓟ 連打	神月流　皇王拳 +Ⓚ	デッドエンドアイロニー +Ⓚ	スカーレットミラージュ 溜め +Ⓚ	トロピカルハザード 溜め +Ⓚ

サーディンズビーチスペシャル +Ⓚ
入力後走る
- Ⓟ 打撃 → HIT → コーナーポストに乗るまでに
  - Ⓟ ムーンサルトプレス（→Ⓟ ※2）
  - Ⓚ ミサイルキック（→Ⓚ ※3）
- Ⓚ 跳び越し → 跳び越し中 Ⓟ or Ⓚ → 相手の背後で
  - Ⓟ 延髄ラリアット（→Ⓟ レインボースープレックス）
  - Ⓚ 延髄ドロップキック（→Ⓚ ※1）

（桃色欄）はX-ＩＳＭで使える技。★は要3ゲージ。

一億総ISM計画外伝

飛びだせ!! ISMっ子!

業界各方面から話題集中！街で噂のISMシステムに今回もゾッコンLOVEなカンジで迫っちゃうカモ♥

それは8月の雲に似て

サァて、今週もやってまいりました!!ISM大好き野郎が集まる魅惑のワイルド番地「飛びだせ!!ISMっ子!」

チビッ子から仙人、果ては素体からPSまで、天地に遍くすべての生命体が抱くISM疑問にバリっと答えちゃうぞ！

じゃ、最初のハガキ。神奈川県は座間市にお住まいの百瀬敬太郎君（3歳）からの質問。

「こんにちは。いつも応援してますマイコンベー（中略）って言うか、レインボーミカのスリーサイズを教えてくだちゃい」

…教えぬ。

気を取り直して次のハガキGO！

千葉県にお住まいの浦安の黒い翼君からの質問。

「もっと具体的にISMシステムなるものを知りたいです。できれば、各ISMの特徴を相対的に知っておきたいです」

なるほど。いいところに毛が生えたね。もとい気が付いたネ（極寒）。

そんなキミたちのために、今回は「迷わず選べ!!ISMフローチャート」を、とじ込み付録として添付しておいた。っていってもこのページのことですが。

フローチャートでキミにお似合いのISMを見つけつつ、そこはかとなく各ISMの性質まで分かってしまうという豪華二段構え！コイツで夏休みに差をつけろォオ！

ISM豆ちしき

各キャラクターにはそれぞれ「カラー」が6種類存在しているのだが、これは各ISMごとに「1P・2P」と、2色ずつ設定されている。

「このISMを使いたいけど、キャラの色がちょっと気に入らないかな」って人は、いっそのこと「キャラの色」で使うISMを決めてしまうのも「オレ的」な遊び方だと言えよう。

好きなカラーで選ぶもよしだ!!



コレできまりさ! ISMフローチャート!

スタートゥ！

① ストリートファイターシリーズは好きだが対戦格闘は死ぬほど苦手。

→ YES：②へ　NO：④へ

② そんなアナタにお勧めなのが「2010ストリートファイター（'90/FC）」だ。ジャンプアクションゲーで楽しく遊ぼう。


③ 残念。オリコンでは小パンハメは作れないぞ。コーディの「ファイナルディストラクション」で我慢だ。

ファイナルファイトでお世話になった禁断の秘拳が復活。

④ 「ゼロシリーズ」のキモっつったら「ゼロカウンター」しかねえっすスよ！

X-ISMだけはゼロカウンターがないのさ。
→ YES：⑤へ　NO：⑦へ

⑤ 「スノーマン」を「スモーマン」と勘違いしていた

元祖スモーマン。とほほ。
→ YES：⑥へ　NO：⑧へ

⑥ ガイとコーディーで、新生オリコンを駆使して小パンハメを行いた年頃。

燃える黒い野望！新生オリコンの実力は如何に!?
→ YES：③へ　NO：⑨へ

⑦ 空中ガードがなくても人間生きていけらあ。

X-ISMは空中ガードなし！スリリングだぜ。
→ YES：⑪へ　NO：⑧へ

⑧ ドンプル最高。

次回作にマーブルVSドンプル制作希望。
→ YES：⑫へ　NO：⑨へ

⑨ 「RYU-FINAL」の次は「ソドムGUN-BALL（がんばる）」で決まり。

横町青春モノ希望。
→ YES：⑩へ　NO：⑬へ

⑩ 残念。次はサガットが主役の「デコ伝説」！…の予定はナシです。

デコ虎の異名を持つ（かもしれない）帝王サガッティア。

⑪ 世の中シンプルが一番だ。

X-IZMは煩わしい操作に惑わされることなく、純粋に駆け引きが楽しめる！
→ YES：⑮へ　NO：⑫へ

⑫ 粋なスーパーコンボをバリバリだしてえ。

複数のスーパーコンボをもっているのがZ-ISMのウリ！
→ YES：⑯へ　NO：⑬へ

⑬ 自分だけの連続技を作るのが好きだァ！

新生オリコンで、もりもり連続技を作ろう。
→ YES：⑰へ　NO：⑭へ

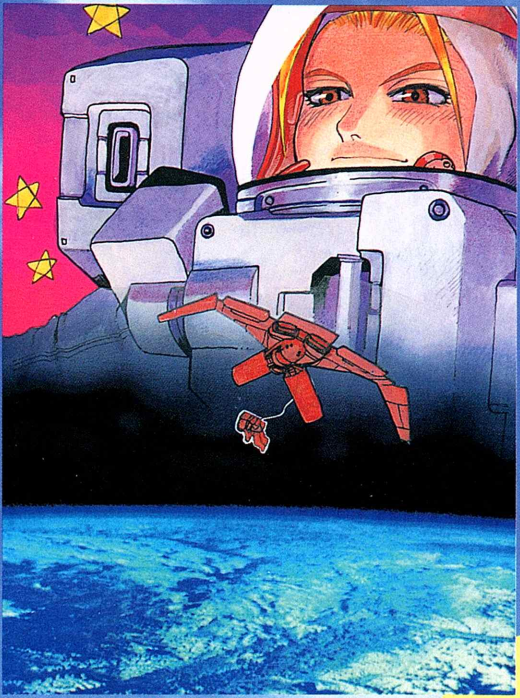
⑭ 気まぐれ子猫ちゃんなキミは、一つの型の囚われない自由人だ。その日の気分で使うISMを決めてみるのもまた「オレ的」だ！

⑮ 豪快さんなキミは！
「X-ISM」
小さなことには拘らない、ダイナミックでパワフルなあなたには「X-IZM」がお勧めだ！

⑯ 中庸を良しとするキミは！
「Z-ISM」
スタンダード志向でオールマイティーなあなたには、全ての戦局に自在に対応できる「Z-ISM」がお勧めだ！

⑰ 独創性に溢るるキミは！
「V-ISM」
自分の中のこだわりを大切にしたいあなたには、オリジナリティが勝負の鍵を握る「V-ISM」がお勧めだ！

かりんお嬢様の秘密
最終回～宇宙編～



199X年6月30日、神月かりん(当時15歳)、神月家自家用スペースシャトル・桜花八号にて大気圏外へ。これは神月流社会術奥義「さげすみの目」を習得するために、大気圏外から地球を見下ろすという嘘か本当か分からない修業らしい。一体、いつの時代からこの修業が行われていたのか気になるところだが、大厳十朗も習得していることを考えると、意外と歴史は深いのかもしれない。

かりんお嬢様もがんばる!

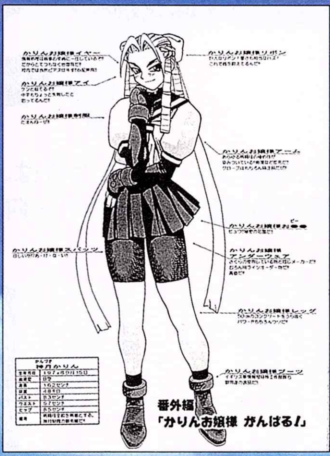
今回で一応の最終回を迎える、このコーナー。最後はこのコーナー宛に送られてきた、かりんお嬢様への質問を中心に構成していこう。

Q:かりんお嬢様は、ダンの弟子なのでしょうか?(京都府 ふぃ～りんぐじゅげむ君ほか多数)

コミック中、かりんお嬢様の問題発言が下の1コマ。こう言っているが、頭脳明晰なかりんお嬢様なら、この直後(約0・3秒後)に撤回しているであろう。

Q:かりんお嬢様の身長、体重、血液型、三体数を漏れなく教えろ。(神奈川県 ダンマス君ほか多数)

これについては、隣のイラスト参照のこと。これ以上はトップシークレットなんで、かんべんしてくれ!

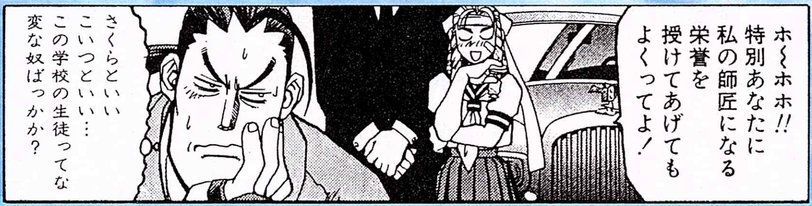


これがかりんお嬢様に関する、情報の一部だ!これ以上は、トップシークレット!



(三重県 虎龍美助さん)もうすぐ、もうすぐかりんお嬢様に逢えるぞ!夏はお嬢様を使って、ゴージャスに送ろう!

問題の1コマ



コミック「さくらがんばる!」(中平正彦著/全2巻)より

⬅さくらに敗れ、ダンに師匠になる栄誉を与えているが、すぐに前言撤回しているだろう。もしかしたら、ダンが断ったとか…?

次号予告

ついに次号から、本格的対戦攻略スタート!!しかもインストにも載っていない技や秘密の情報だって教えちゃうぞ!



全キャラフォローするから、どのキャラを希望する人にだって自在に操れるようになるはず!
次号も絶対GETだぜ!

カプコン プライベートショーリポート





会場には、こんなにコスプレイヤーがいました。イヤ一華やかですな。

さる6月某日雨降るなか、ZERO3お披露目のプライベートショーが開かれた。場所はコミックで最終決戦の場となった、東京新宿!これはなにか裏があるなカプコン!などと思い馳せながら行ってまいりました。

そしたらいるいる。コスプレイヤーたちが!来る場所間違えたかと思うほどいる。コスプレ姉～ちゃんが対戦の相手してくれるんだから、怪しい…イヤ、楽しいのなんの。さすが娯楽の街、新宿だね!

ショーにはZERO3以外のタイトルもちらほら。例えばロシア人の某有名パズルと超有名ネズミのカップリングゲームとか、キカイオーのオープニングとか。この業界にいると、何かと得ですな。

お便りまだまだ募集中

今回をもって、このコーナーは終了。だけど、ZERO3に関する質問、イラストなどはまだまだ募集中ー 採用者には、素敵なプレゼントがあるかも。次号からは、バリバリ硬派な攻略していくぜ!

8WAY-RUNを使いこなせ！

©㈱ナムコ　TM

このゲームを初プレイするときは、インストのコマンド表を見ながら技を確認する前に、8WAY－RUNで自由に走り回ってほしい。

ソウルキャリバーでの特殊入力

とにかく慣れる

ソウルキャリバーでは、今までの3D格闘ゲームとは、多少異なったコマンド入力が存在する。インスト表をみてもらえばわかると思うのだが、小さいボタン表記や塗り潰したボタン表記がある。

これらの説明は、インスト表にも書いてあるのだが、改めて紹介してみよう。

独特なコマンドを3つピックアップすると、「ホールド」「スライド入力」、「再度入力」が上げられる。

「ホールド」はコマンド入力をするさいに、ボタンを押しっぱなしにすること。ホールドをすることによって、通常入力では出せない技がいくつかある。例えば初めの攻撃から別の技に派生するものや、初めの攻撃からさまざまな「構え」に派生するものもあるので、非常に重要だ。1つの技を発見したら、その技にホールドがあるかどうかを試してみるのをおすすめしたい。

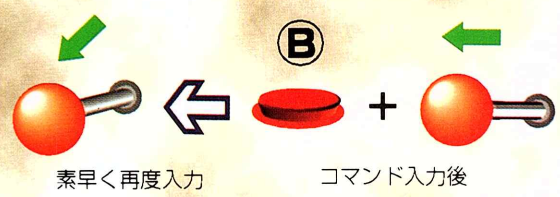
次に、インスト表を見ると、小さなボタン表記があるのに気づくと思うのだが、これが「スライド入力」だ。入力法は、大体2つのボタンを交互に素早く「タタンッ」と押す感じになる。小さなAと、通常Bの表記があった場合、「A、B!!」と素早く押すのだ。つまり、Aボタンを押す時間は非常に短く、すぐにBボタンを押せばOK。入力自体は難しくないのだが、意識しないとなかなか出せないので、CPU戦などで早く慣れてしまおう。

3つの内、最もコマンド入力が難しいのが「再度入力」。その名の通り、コマンド入力後に再度、別の方向にコマンド入力をするというものなのだが、コマンド受付時間が短いので非常に難しい。例を上げて見ると、御剣で⇨Bと入力すると中段の「突き」が出る。このときコマンド入力を、⇨B⇙にすると下段の「突き」に変化するようになっている。このように、⇨Bという一つのコマンド入力後、すぐに別の方向にレバーを入力するといった新しいコマンド入力を再度入力と呼んでいる。出せるまでは多少の練習が必要だ。



一見簡単な技だが、再度入力によって出している技。（⇨B⇙）

「再度入力」



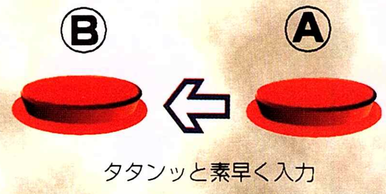


再度入力で、⇨B中に⇙を入力することによって、下段突きになる。



御剣の場合⇨Bで通常は「突き」になる技なのだが、

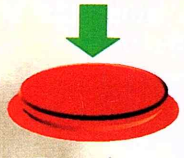
「スライド入力」





インスト表にあるソフィーティアのスライド入力。（ⒷⒶⒶⓀ）

「ホールド」





ボタンをホールドすることによって剣が伸びるアイヴィーの技。

キリク



棍独特のリーチの長さは、8WAY-RUNからの技にも生きている。中間距離の立ち回りがカギだ。

担当：ちゃっきー

キリクの特徴といえば、やはり棍ならではのリーチの長さだろう。これは、8WAY-RUNからの技も例外ではなく、中間距離で8WAY-RUNをいかにうまく使うかが、キリクのキーポイントとなることは間違いない。

特に有効なのが、上、下方向、つまり相手から見て真横方向の8WAY-RUN。中間距離を保って相手の周りを回ることで、リーチの差を最大限に活用することができる。

上、下方向の8WAY-RUNから素直に出せるものとして注目したいのが、⬆(⬇)方向走り中A。横斬り系の攻撃となっているため、リーチの長さはもちろん横方向にも大きな判定を持ち、汎用性は高い。さらに、ここから2つの連携に派生させることができ、バリエーションも豊富だ。

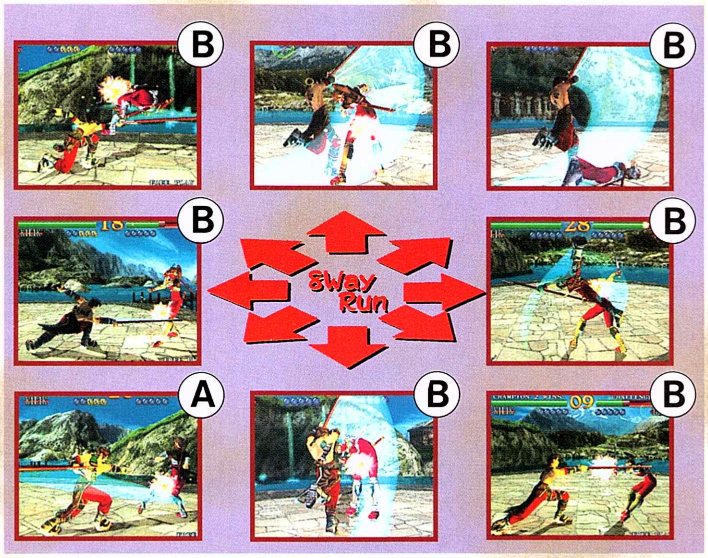


⬆(⬇)方向走り中ABは、2発が連続ヒット。使うチャンスは多いぞ。

連携の1つは、インスト技の⬆(⬇)方向走り中AA。連続ヒットこそしないものの、中段→下段と流れるため、ガードされづらい。

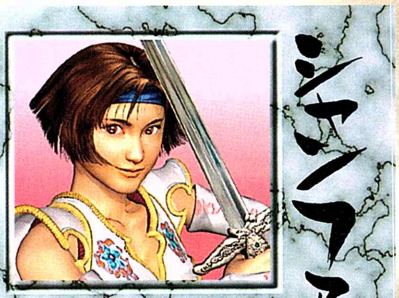
⬆(⬇)方向走り中ABは中段への派生。こちらは連続ヒットし、ダウンも奪えるスグレモノ。走り中に相手がスキを見せたとき、突差に叩き込む技として使っていこう。

そのほか、⬆(⬇)方向走り中BBやBB⬇、今回公開の技表にある⬆(⬇)方向走り中KAなど、上、下方向の走り技には使い甲斐のある連携ばかり。これらをあらゆる場面で活用していけば、多彩な攻めを展開できるぞ。



尸穿	Ⓚ Ⓑ
鵬翼	Ⓑ + Ⓚ
白穿牙	⇨ Ⓑ ⇩
幾喝	⇨ Ⓐ + Ⓚ
戒越蹴	⇨ Ⓑ + Ⓚ
開三宝	⇘ Ⓐ + Ⓑ
沛乎	⇩ Ⓐ + Ⓚ
空牙	⇘ Ⓑ + Ⓚ
煌翊閃	仰向けダウン中 Ⓐ + Ⓚ
飛廉	⬇(⬆)方向走り中 Ⓚ Ⓑ

シャンファ



リーチの短さは8WAY-RUNでカバー。一瞬のスキを見逃さずにうまく攻めていこう！

担当：伊勢猫

シャンファの持ち味のひとつともいえる、8WAY-RUNからの攻撃。リーチの長い武器を持っているキャラクターを相手にした場合はもとより、この個性的かつ実用的な走りからの技を有効に使っていくことで、闘いの展開を有利に進めていける。

さて、走りからの攻撃で注目していきたいのは、Bボタンを使った縦斬り系。⬇(⬆)走り中の技、乃遊刺を始め、回転するように相手を連続して斬りつける、累環律といったような、相手のスキを突いて大ダメージを狙っていける攻撃が多いのが特徴。

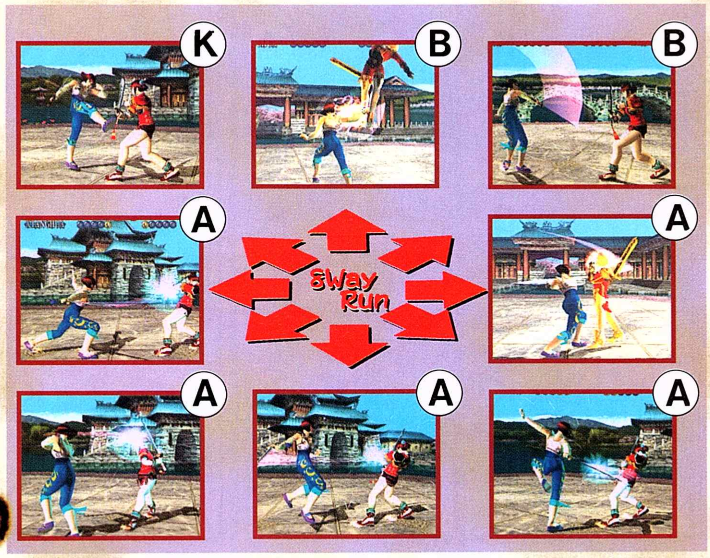
攻撃の軌道は直線的だが➡走り中入力からでも出すことができる、進彩楽は相手方向へと大きく踏み込むので、距離が離れている相手を突き崩して攻めていくこともできる。



上下要素走り中にA+B入力で相手の攻撃を弾くことも可能。

これに対して、Aボタンを使った横斬りはヒットした相手の状態を崩していく攻撃がメイン。⬅走り中入力からでも出せる、綺韻は連続ヒットする二段斬りだが、ボタンをホールドしなければヒットした相手を崩すことが可能。⬇(⬆)走り中Aの、回身斬も連続ヒットした相手を強制的に振り向かせる…といった特殊な効果を持っていて、↙(↘)入力の上段斬りも同じ性質の攻撃となっている。

Kボタンを使った蹴り技に関しては、割と普通。↙(↘)入力の中段回し蹴りは追い打ち判定も持っているぞ。



耀風歌	Ⓐ Ⓚ Ⓑ
乖香雲	Ⓑ Ⓐ
奏曲	Ⓑ Ⓚ
進始刺	⇨ Ⓑ Ⓑ
螢羅津	⇦ Ⓐ + Ⓑ
希芳剣	⇨➡ Ⓑ + Ⓚ
綺韻	⇦⬅ Ⓐ
紅羅刺	⇦⬅ Ⓑ
祥始刺	立ち途中 Ⓑ Ⓐ
累環律	⬆(⬇)方向走り中 Ⓑ

画面写真及び記事内容は開発中の基板のため仕様が変更される場合があります。

アイヴィー



驚異的なリーチを誇る剣で、相手を近寄らせるな！
担当：SHQ

8WAY-RUN中の攻撃はA、B、Kで違う技になるのだが、アイヴィーの場合、上方向に走るときと、下方向に走るときに出る技が同じになっている。つまり、前斜め上と前斜め下、上と下、後ろ斜め上と後ろ斜め下の技は同じだ。今回は8WAY-RUN中の技の中から、最も使える技をピックアップしてみようと思う。下の写真では、上方向と下方向では違う技の写真になっているが、どちらか使いやすいほうを使ってみてほしい。前はリーチが短いものが多いので、いまいち使いにくいが、Bボタンで出る攻撃が相手を浮かせることができるので使うならBボタンだろう。

ちなみに相手との距離が離れていて、完全に走った状態からKボタンを押すとスライディングキックになるので、覚えておこう。

前斜め方向は、BかKがいい。Bボタンは鞭状態の剣で攻撃するため、非常にリーチが長い。しかし、相手に避けられやすいという欠点もある。

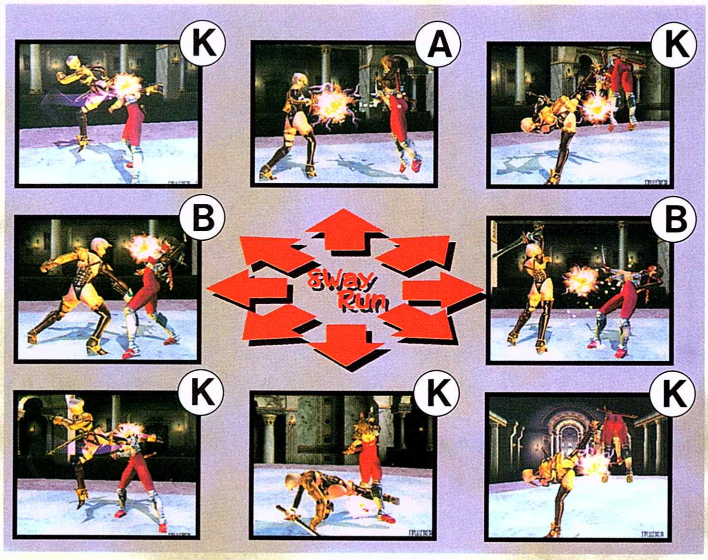
生れ落ちる火霊	⇨Ⓑ⇩
生れ出ずる火霊	⇨Ⓑ⇧
夜の為の鎮魂歌	⇨➡Ⓑ
水精の如く	⇦⬅Ⓑ
怒れる女刀師	⬂Ⓚ
眠れぬ影法師	⇩Ⓐ+Ⓚ
呪い夜雀	しゃがみ状態で⬂Ⓚ
騒乱なる風精	立ち途中Ⓐ+ⒷⓀ
愚者の外套	立ち途中Ⓑ+Ⓚ
永遠の血判	⇦Ⓑ+Ⓚ

Kボタンはリーチは短いが、攻撃発生が早いので、相手の攻撃を近くで避けたときにはKボタンがお薦め。しかも、ヒットすると前のめりにダウンするので、その間他の技を入れることも可能だ。

上、下は、AかKがお薦め。特にAボタンの攻撃は、相手の近くでヒットしたときのみ、剣を巻き付ける技へと変化し、威力も高くなる。Kボタンは下段回し蹴りになるので、状況に応じて使い分けよう。

斜め後ろ方向はAボタンが使いやすい。この技は、鞭状態の剣を下段で振り回すため、横にいる相手にもヒットするのだ。相手との間合いを離しながら使うにはもってこいの技となるのだ。

後ろに走りながらの技は滅多に使うことはないが、使うならば、リーチの長いBボタンの技を使おう。



ミツルギ



直線的な攻撃がミツルギの信条だが、リーチで負けているキャラには8WAY-RUNからの攻撃で攻め込もう！
担当：GYU

リーチの短さを補え

ミツルギはリーチこそ標準的だが、威力の高い固有技を数多く揃えているため、8WAY-RUNに揺さぶるよりも、攻撃を直線的に連携させていくことが攻撃の基本となる。

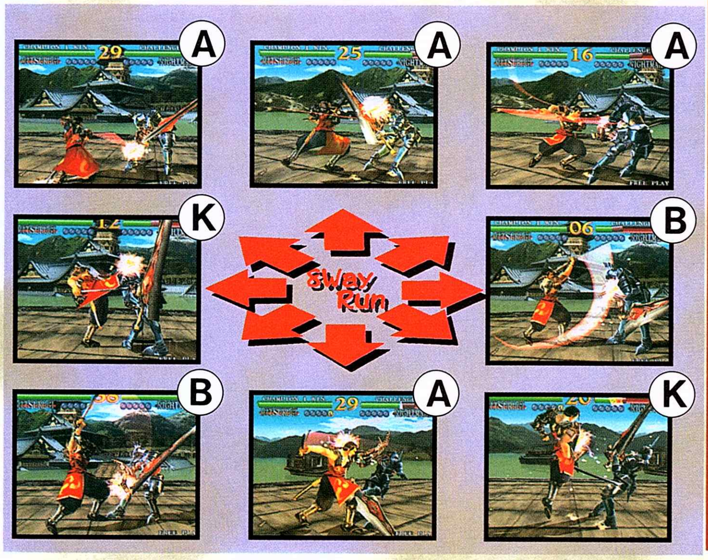
しかし、ナイトメアやアイヴィー、アウスタロトなどといった自分よりもリーチの長いキャラに間合いを離された場合は、8WAY-RUNを使って攻撃が届く間合いに近づく必要がでてくる。そこで、ここではミツルギの8WAY-RUNからの固有技で特に有効なものについて解説していこう。

まず相手との間合いが離れている場合は、➡B(⬈、⬊)が有効だ。この技は⇨➡BBの天神楽の1段目と同じ技で、リーチが長く威力も高い。もちろん天神楽と同様にBを追加入力すれば、天神楽2段目につなげることもできるし、Bを押したままにしておけば、居合に構えを変えることも可能だ。

拝当	Ⓑ⇨
踏掛	ⒷⒶ
朧神楽	Ⓐ+Ⓑ
切羽返	Ⓑ+Ⓚ
伏風穴	⇨Ⓑ⇩
溜リ風穴	⇦Ⓑ
閂込	⇦Ⓑ+Ⓚ
榑桑	⇨➡Ⓑ+Ⓚ
隠レ宵月	⇨⬂⇩⬃⇦ⒶⒶ
茜ノ暮六	⇨⬂⇩⬃⇦ⒷⒷ

また、⬇B（⬆）もリーチが長いため、遠距離ではそれなりに有効だが、攻撃判定の発生が遅く派生技が存在しないため、➡Bに比べると利用価値は多少落ちるだろう。

さて比較的近い間合いでは、⬇Aと⬆Aがおすすめだ。前者の⬇Aは上段判定の横斬りだが、攻撃を繰り出したあとにレバーを➡に追加入力することで、霞に構えを変えることができる。一方、中段の⬆Aはボタンを押し続けることで、居合に構えを変えることが可能だ。中間距離では、これらの攻撃から特殊構えに連携させて攻撃を組み立てていく戦法が非常に有効だが、無難に中段攻撃で攻め込みたいのなら、⬅KBを使おう。



マキシ



終わりなき連携、駆け抜ける漢の魂。アニキと呼ばせて下さい。

担当：ワイルダーKEI

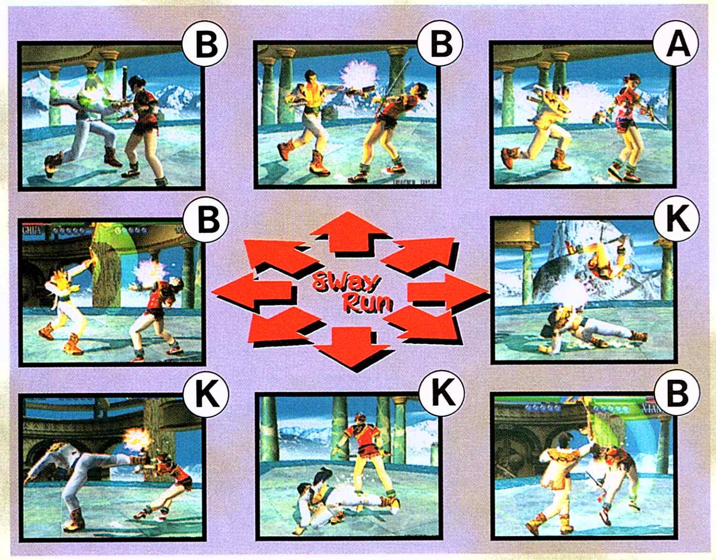
流れ波輪	Ⓑ Ⓐ Ⓐ
輔星・天蓋死兆閉じ	Ⓑ + Ⓚ Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓐ
流雲荒れ双哭	⇨ ● Ⓐ Ⓐ Ⓑ
乱れ舞雲	⇦ Ⓑ Ⓑ Ⓚ
張式改・轟疾風	⇨➡ Ⓚ
開陽・昇り龍鱗	⇨➡ Ⓑ + Ⓚ
繋ぎ覇龍	⇩ Ⓚ Ⓑ
開陽・駆け龍咆	立ち途中 Ⓚ Ⓚ
張式改・走り双哭	立ち途中 Ⓐ + Ⓑ
骸狩り	⬆(⬇)方向走り中 Ⓚ

ヌンチャクもいいが蹴りもいけてます

移動している最中に（8WAY-RUN）ボタンを押すと色々な攻撃がでるが、そのすべての攻撃法が違うというわけではない。ある程度ひとまとまりになっているのだ。例えば、レバーを真上方向に入れながらAボタン（夜光虫）を押した場合、ヒットすると相手キャラをくるくる回転させ、横方向に向かすことができる（ここの間に投げや下段などを選択できる）。この攻撃は、斜め前方向（手前と奥両方どちらでもいい）にレバーを入れていても出るのだ。

B攻撃は、相手キャラを浮かしたり、突いたり、叩いたりと、かなりバリエーションに富んでいる。浮かすことのできる豪快な攻撃は前、斜め前方向で出すことができ、ヒットすれば浮いてるキャラに追い打ちすることが可能だ。上と下の入力は上段判定の突き技となり、そのあとすぐレバーを⬅と入力することで、固有技の開陽・漢魂に変化させることができるのだ。また、レバーを斜め後ろ方向に入れた場合は、流れ錦漢打ちの3発目が出る。少しくらい間合いが離れていても届いてしまうぞ。

一方、K攻撃はかなりばらけている。しかも、どれも使えそうなものばかりだ。前斜め入力は上段技なのだが、8WAYをよくする人に向いている技だ。その中でもお薦めなのが、インスト表にも載っている海月という技。足払いなので当然下段判定の攻撃なのだが、ここで終わらないのは、さすがはマキシといったところか。足払いでしゃがみ状態になっているので、開陽・駆け龍咆に連携することができるのだ。すごくかっこいいので使ってみよう。



タキ



8WAY-RUNだけでなく、特殊技の性能も高いタキ。変幻自在に動き回ろう。

担当：はまー

浮断変	Ⓐ Ⓐ ⇨ Ⓑ
十字組	Ⓑ Ⓐ Ⓚ
十字架	Ⓑ Ⓐ ⇨ Ⓚ
三連誅	Ⓚ Ⓚ Ⓚ
雷雲車	Ⓑ + Ⓚ Ⓑ Ⓑ
式妖弾	⇦ Ⓑ + Ⓚ
苛烈	⇨➡ Ⓐ Ⓑ
地旋誅	⇨➡ Ⓚ
幽誅	⇩ Ⓐ Ⓚ
十字～宿	Ⓑ Ⓐ ⬃

大和魂デ特攻セヨ

タキは武器のリーチが短いので、間合いを詰めるために自ら近付いていく機会が多い。よって、8WAY-RUNにはほかのキャラ以上にお世話になるだろう。

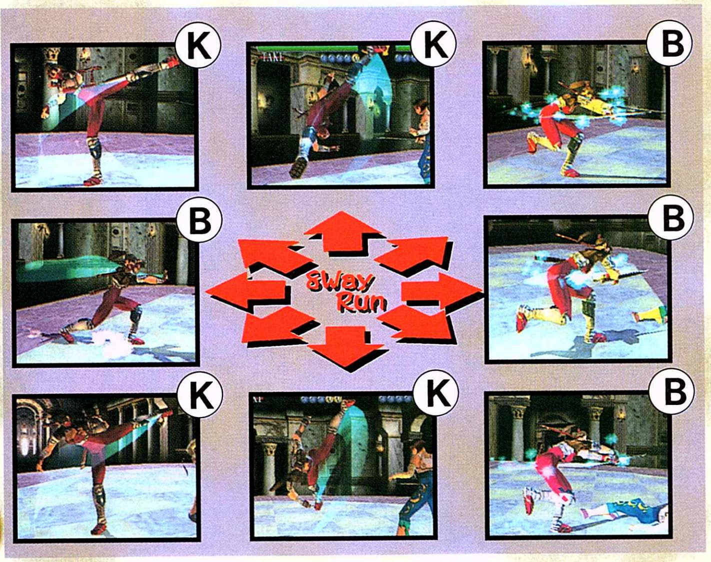
走り中もっとも使用頻度が高くなりそうなのが、レバー前方向+Bで出る「鉄砲駆」。円運動で様子を見ながら、相手に隙ができた一瞬を狙って一気に間合いを詰めることができる。



つねに走りつつ特攻の機会をうかがおう。

ただ、鉄砲駆自体が逆に走りでスカされやすいので、走り合いになった場合はAやKも使っていく必要がある。注目したいのが⬆or⬇+Kで出る「巻雲堕」で、上段攻撃ではあるものの非常に広い範囲をカバーし、かつダウンも奪える優れモノだ。

こちらの走りに対して横斬りで対処してくる相手には、B+Kで上段攻撃をスカしつつ攻撃しよう。追い詰められたときはA+Bも有効だ。





前転からは、追加入力で強力な攻撃が出せるぞ。

ソフィーティア



8WAY-RUNを使った攻撃が強力なので、常に動き回るのがポイントだ。
担当：モモヤン

アセンドスプラッシュ	Ⓑ Ⓑ
スプラッシュラウンドキック	Ⓑ Ⓚ
トルネードハイキック	Ⓐ+Ⓚ
テンパランスストライク	Ⓑ+Ⓚ Ⓑ
ソードカタラクト	⇦⬅ Ⓑ
ツインステップグレース	⇘ Ⓐ+Ⓑ
エンジェルストローク	⇧ Ⓚ Ⓐ Ⓑ
エンジェルフォール	⇧ Ⓚ Ⓑ
ミラージュサテライト	立ち途中 Ⓐ+Ⓑ
アルティメットガイアトレマー	⇧ Ⓐ+Ⓑ

ソフィーティアは8WAY-RUNへの依存率が非常に高いキャラといえる。基本的にリーチが短いので8WAY-RUNを使って相手の懐に潜り込まねばならず、それでいて8WAY-RUN中の攻撃が非常に使いやすいのが理由である。

攻撃の起点となるのは、スプラッシュラウンドキック(BK)。「普通の立ち攻撃でしょ?」と思うかもしれないが、実は8WAY-RUNと繋がっているのである。スプラッシュラウンドキックの後に、レバーを上下左右どこかに入れておくと、スムーズに8WAY-RUNに移行できるのだ。これによって、スプラッシュラウンドキック↓8WAY-RUN攻撃といった連携が可能になるぞ。

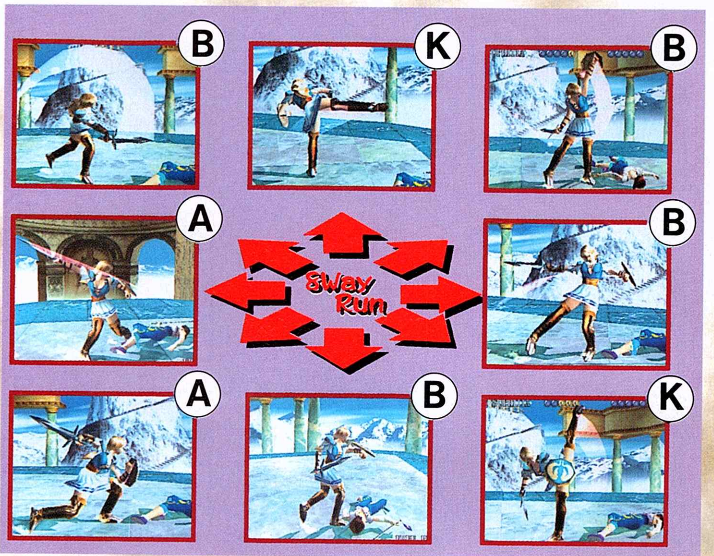
8WAY-RUN中の攻撃で使えるのが、⬊K。出が速く、相手を浮かすことができるので空中コンボも狙える。直接狙うのもいいが、やはりスプラッシュラウンドキックからの連携が効果的だ。

8WAY-RUN中の⬋Aは、追加コマンドでAを入力すると、下段↓中段の強力な攻撃となる。さらに、2回目のAボタンをホールドしておくと、ガード不能にもなるのだ!使い勝手のいい技で、とても強力だぞ。

⬇B、➡Bにはそれぞれ追加コマンドがある。⬇BからはB追加でエンジェルストライクになり、➡BからはA↓Bの追加入力で、楯の3回攻撃が出るぞ。

この表には載っていないが、8WAY-RUN中に➡A+Gで投げを出すことができる。気持ち良さそうな投げなのだが、スプラッシュラウンドキックから使うと強力だぞ。

スプラッシュラウンドキックからの⬊K（中段）、⬋A（下⬇中段）、➡A+G(投げ）と使い分けて、相手を翻弄していこう。



ナイトメア



中間距離では敵なし（?）のナイトメア。接近戦をどうしのぐかが重要だ。
担当：RED

バスターグラウンダー	Ⓑ⇩Ⓐ
スピンキックスラッシュ	Ⓐ+Ⓚ Ⓐ
バックスピンスラッシュ	⇦ Ⓐ
ライドスラッシャー	⇨➡ Ⓐ
フェイタルドライブ	⇦⬅ Ⓑ Ⓑ
ダークソウルインパクト	⇘ Ⓐ+Ⓑ
メイルシュトローム	立ち途中 Ⓐ Ⓐ
テラーサーキュラー～デキスター・ホールド	チーフ・ホールド中 Ⓐ
ファントムディッパー～チーフ・ホールド	デキスター・ホールド中 Ⓑ
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中 Ⓐ+Ⓑ

間合い別に剣と蹴りを使い分けろ

ナイトメアは重量級だけあって、8WAY-RUN中の動きも鈍重である。さらに剣撃に関しては、力任せの大振りなものがほとんどなため、素早いキャラに8WAY-RUNで懐に潜り込まれて暴れられて苦しむ、という展開が多くなりそうだ。

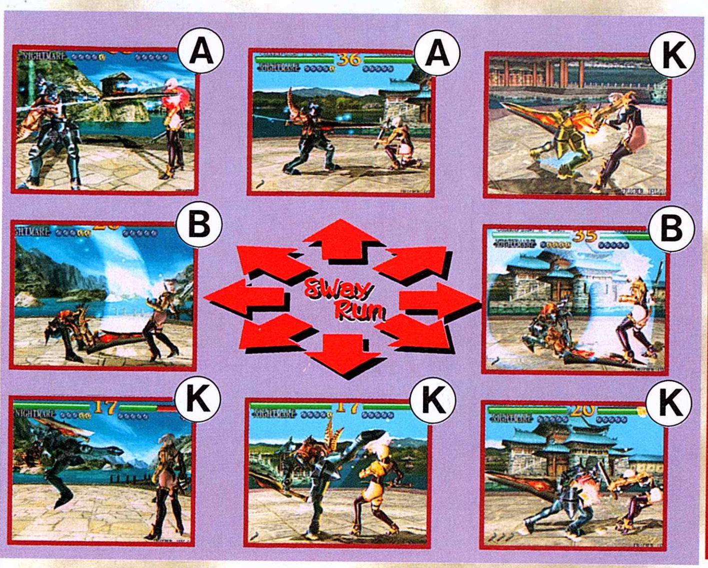
素早いキャラが8WAY-RUNで接近してくるのを防ぐには、⬅（⬉⬋）方向走り中Aを振り回して追い払うのが良さそうだ。ナイトメアならではのリーチを生かした横斬りで、ダメージも大きい。少し離れた間合いでこの技を振り回すだけでも、リーチが短く、走りで接近したいキャラにはかなりのプレッシャーとなるはずだ。この技をしゃがんでかわそうとする相手には、⬆（⬇）方向走り中Aも使ってみよう。この技も大振りな横斬りだが、しゃがんでいる相手にも当たる中段攻撃となっている。

ある程度近い間合いまで接近されてしまったら、Kボタンによるキック系の攻撃を使って対応していくことが必要。

剣撃は大振りなものが多いナイトメアだが、キック系の技にはそれなりに出の早い技を持っている。

8WAY-RUN中のキック系攻撃で使いやすそうなのが、➡（⬈⬊）方向走り中Kのショルダーチャージ。出が早い中段攻撃なので、役に立つ場面は多いだろう。

⬆（⬇）方向走り中Kは、上段への回し蹴り。しゃがまれるとスカってしまうが、ここから中段の蹴りへ派生することもできるので、うまく使っていきたい技だ。ここからキック系の攻撃を連携させていけば、密着状態の攻めに幅が出るだろう。



ヴォルド



8WAY-RUNからの攻撃も、リーチの長さとトリッキーさを生かすように心がけよう。
担当　GYU

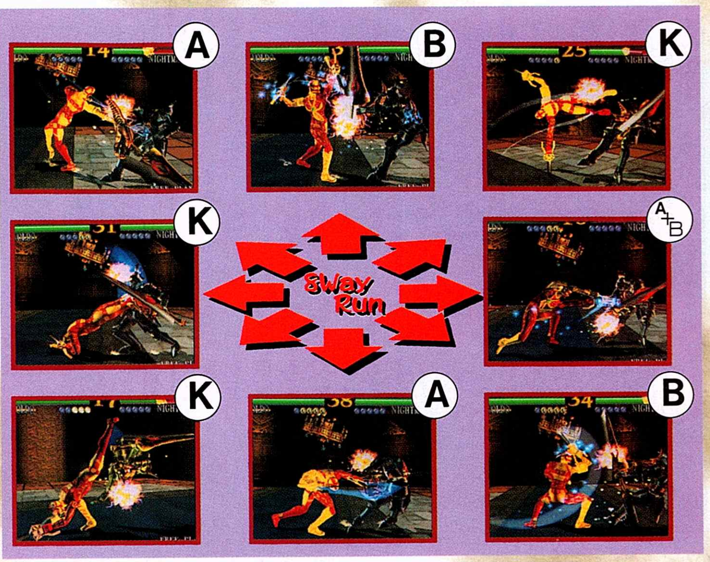
デスローズ	Ⓐ+Ⓚ
ゲートオープナー	⇨➡Ⓐ+Ⓑ
ギロチンシザース	⇘ⒷⒷ
ラチェットスクリーマー～背を向ける	⇨➡Ⓚ
マカブールウェッジ	相手に背を向けて⇨Ⓑ
イモータルベルチー	相手に背を向けて⇩Ⓐ+Ⓑ
ラットチェイスキック～寝る	⇩ⒶⒶⒶⓀ
ラックスティンガー	足向けジュ・ラック中Ⓚ
ミリオンバイト	⬉(⬊)方向走り中Ⓑ
デススラッガー	⬋(⬈)走り中Ⓚ

武器であるカタール自体のリーチは短いが、その長身をフルに活用して攻撃を繰り出すため、結果的にリーチに優れた攻撃が多いヴォルド。8WAY-RUNからの攻撃を繰り出す場合も、そのリーチの長さを生かしていきたい。

さて、8WAY-RUNから攻撃を繰り出す場合に、最も基本的かつ強力なのは、⇨A+B(⬆、⬇、⬈、⬊)のゲートオープナーである。前作から継承されたこの中段技は、リーチに優れていてダウンを奪えるといった利点だけでなく、横方向にも攻撃判定が広がっていくといった特徴を持っている。攻撃判定がギリギリ届く離れた間合いから繰り出すと効果を発揮するだろう。またゲートオープナーと並び遠距離から効果を発揮する攻撃としては、同じく継承技のデモンエルボーがあるが(➡Bでも可)、この技は攻撃の軌道が直線的すぎるため、相手にかわされやすいといった欠点がある。使いどころに注意しよう。

そして一方、基本を無視してヴォルドらしい奇怪さを前面に押し出すなら、➡Kや⬅Kを使っていくことを薦めたい。前者の➡Kは攻撃を繰り出したあとに相手に背中を向ける形になるため、ヴォルド得意の背後からの攻撃に連携させることができる。また、後者の⬅Kは自らがダウン状態になるが(敵はダウンしない)、ヴォルドはダウン状態からさまざまな攻撃を繰り出すことができるので、これも相手を幻惑させる手段として有効だ。

ところで、ここまでに説明した攻撃はすべて上・中段判定となっているが、下段攻撃で攻める場合は、クリーンヒットでダウンさせられる⬇K(⬆)が有効。ただし、この足払いは多少、リーチが短いので注意しよう。



アスタロス



刃が痛いのは当たり前。剣技ならではの一撃に賭ける生き様を感じ取ってほしい。
担当：アディトシ

テュダ・デュルファー	⇨Ⓑ+Ⓚ
イル・メルフシア	⇨➡ⒶⒷ
ロティ・アズバルト	⇨➡Ⓚ
メルフォ・シェラリシア	⇦⬅Ⓑ
クラックォ・アクシアリオ	⇘Ⓑ+Ⓚ
テュダ・クメルシア	⇘Ⓑ
テュダ・ディリア	⇩⇘⇨Ⓑ+Ⓚ
トゥルス・アズルスグ	⇩Ⓐ+Ⓖ
テュダ・ムズルメルアリオ	⬇(⬆)方向走り中Ⓚ
エルアット・ルスゲリオ	相手ダウン中⇩Ⓑ+Ⓚ

あまりにも大振りなキャラなので、敬遠してしまう気持ちも分からなくはないが、システムに則った動きをすれば、特別不利な戦いを強いられることはないはずだ。その一環として、8WR中の技をしっかりと覚えておいてほしい。

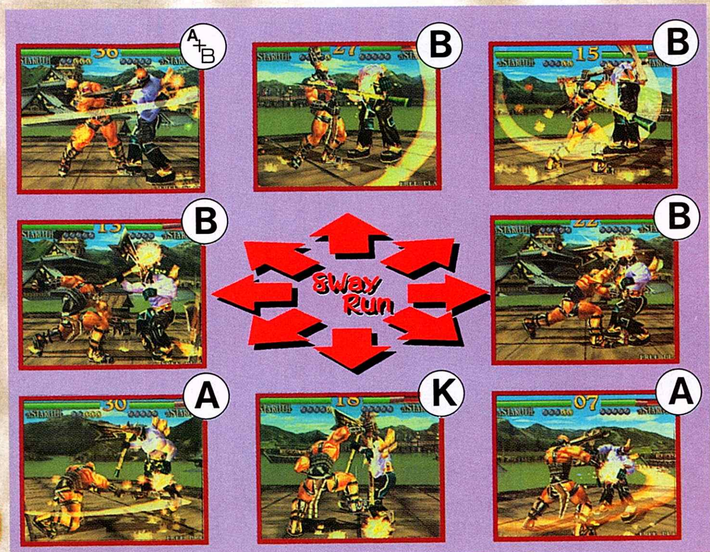
本命はムズルヴィシアセ

アスタロスは一撃で相手の体力を半分も奪う高威力な技をたくさん持っているが、当然のことながらそれらはすべて出るのが遅い。よって、できるだけ相手の技をすかしつつ出していけるのが理想。

それを実現してくれるのがムズルヴィシア(上下方向走り中B)だ。8WR中の技だから避け能力もあるし、出るのもそんなには遅くない。もちろん威力も申し分なく、カウンターなら約半分。ダウン中の相手にもヒットし、ガードされても大きくはじき飛ばすのでノーリスクなのだ。

しかし欠点もあり、横の攻撃判定が乏しくすかりやすい。その点だけ注意しよう。

もう1つ、8WR中の技としてピックアップしておきたいのがメルフォ・ジェラリシア(後方向走り中B)。これはホールド対応で、押し放しにしておくとガード不能技。威力がクソ高く、入れば勝ちという恐怖技だが当然出るのが遅い。が、リーチは半端じゃないので、距離を離したいときには後ろにしっかりと下がってからボタンを押すようにする。「届くかな?」と不安になるぐらいの距離でちょうどいいのだ。また、8WR中のガード不能技(ホールド)としてA+B(前後除く)があるが、実戦でまず当たることはない。同じくデュダ・ムズルメルアリオも出るのが遅いが、ホールドさせると、スカってもよろけさすぞ。



常に8WAY-RUNせよ！

**これまでのポリゴン格闘ゲームのように、足を止めていつまでも目の前で殴り合うゲームではない。暇さえあれば8WAY-RUNして、自分に有利なポジションをキープし続けるのだ！
そこで今回は、8WAY-RUNのしどころを、いくつか具体例を挙げて写真付きで解説していこう。**

「離れる」！「移動する」！

①目の前で殴り合い
②片方バックステップ
③いったん間合いを離した
④そのまま8WAY-RUNへ

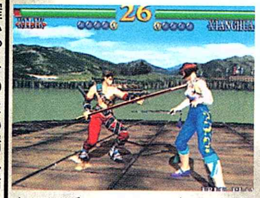
いままでのゲームでは基本的に前後にしか移動できなかったため、「間合い調節」といっても前後へのステップで単純に相手との距離を変える程度だった。奥行きなどの周囲の空間はおまけで、せっかくの3D空間が利用されるのは、攻撃前後の軸移動レベルだった。

しかしキャリバーでは、いつでも自由にあらゆる方向へ移動することができるので、正面での斬り合いに不利を感じたら、後退して遠距離戦にもちこむだけでなく、フィールドの中で自分に有利な位置まで移動すればいい。この移動中に相手がスキをみせる可能性だってあるのだから。


近距離での攻防から、つらいと感じた側が…、


バックステップでいったん間をおく。


ここまではこれまでの格闘ゲームと同じだが…。


キャリバーではさまざまな方向へ引くことができる。

リングアウトを忘れるな！

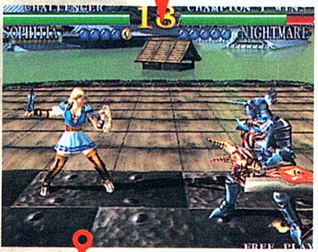
①斬り合いをしてたら自然とリング際にきた
②それでも「移動」をするのは前後のみ
③片方、狭いため不利な闘いを強いられる
④そしてリングアウト

これではいままでのゲームと同じだ。

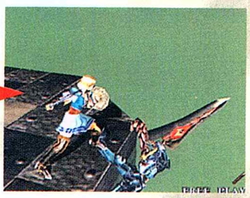
闘っているうちにリング端に来てしまうのは仕方ないこと。しかし、移動する機会があったのに前後にしか動かず、端から脱出しようとしないのでは落とされて当然。リングアウトを第一に狙うかどうかはともかく、相手を端に追いつめれば動きを制限できるので、自分に有利に働くことは確か。そのため端へ端へと追いつめるのはセオリーの一つとなるはずだ。

リングアウトには常に気を付けるべし。


熱い攻防を繰り返すうちにフィールド端に。


こういう場所でこそ8WAY-RUNなのだが…、


前後へのステップだけでは、いずれ落ちることもあるだろう。


端から脱出するチャンスがあったら、すかさず8WAY-RUN。鉄則だ。

「8WAY-RUN」操作上の注意点

●走り方

レバー入れっぱなしで走ることができるが、下3方向はしゃがんでしまうため、下方向へいきなり走りたい場合はコンコンと素早く2回入れる（この入力は全方向に対応）。


レバーを素早く2回入力しなくても、


同一方向へ入れ続けることで走りだすことができる。


ただし下3方向に走り出したいときは…、


レバー2回入力でないとその場でしゃがんでしまう。

●走り中のガードについて

上方向へ走り中にガードしようとするとジャンプしてしまう。上方向へ走り中にガードしたい場合は「いったんレバーを離してからG」。

下方向に走ってるときはそのままガードに移行できる。


ジャンプ操作が「G押しながらレバー上方向」なので…、


上方向に走っているときにガードしようとすると跳んでしまう。


下方向に走っているときにGボタンを押すと…、


しゃがみガードになる。

攻撃に8WAY-RUNを使う！ フィールドセレクトの重要性

リーチの短いキャラは、背面をとったり、回避→スキに攻撃をしたり、追い込まれないようにいい位置をとるよう動き回ることが肝要。
逆にリーチの長いキャラは武器が大きくて重い分、懐に入られるとたたみかけられてしまうので、近づかれないようにリーチにものをいわせつつ端に追い込み、身動きとれないようにするのがいい。


コーナーのあるステージでは、相手を追いつめるのが常套手段。


リーチの長いキャラなら、8WAY-RUNを妨害するのも簡単だ。


こんなコーナーに追いつめられてしまっては、かなり苦しい展開になる。

①間合いを調整しながら、相手との位置関係をコントロールするナイトメア
②巨大なソウルエッジを振り回してコーナーへ追いつめる。リーチのある横斬りが猛威を振るう！
③追いつめられた相手は、脱出も困難。こんなコーナーでなければまだ…。


リーチに劣るキャラは、かわりに機動力が優れている。まずは動いていい位置を…、


しかし何度かの斬り合いの後、お互い端付近まで来てしまった。


あまり狭いとせっかくの機動力を生かせないので、早めに広い方へ移動したタキ。

④素早い移動で攻撃チャンスを窺うタキ。じつは有利な位置をとろうとしている。
⑤なかなかいいポジションをとれないまま、両者端付近まできてしまった。
⑥不都合を感じたタキ、笹火宙で広い方へ一気に移動。フィールドが広ければ、この手の特殊移動技も生きてくる。

「反撃を待ってガード」より待たずに走る！

技をガードされて相手に攻撃ターンが移ってしまうような場合、相手のその反撃が中段、下段なのかを考えてガードしなければいけないくらいなら、攻撃到達を待つまえに8WAY-RUNで動いてしまえ！

①技をガードされた！
②これまでの常識なら中段か、下段による反撃かを考え…
③判断を誤れば、ダメージを受けていた。
と、これはいままでのゲームの話。キャリバーではガードする前に動いてみる！


攻撃をガードされてしまった！


相手の反撃をガードしなければ。中段か？下段か？（投げという選択肢もあるが）


読み間違えて反撃をくらってしまった…。

④技をガードされても、スキが少なければ…
⑤相手の反撃をガードさせられる前に8WAY-RUNで脇へ回避できる
⑥側面あるいは背後からスキ状態の相手を見据えることも可能だろう
これはキャリバーでの基本的な考え方の一つ。一カ所に足を止めて相手の攻撃を（中段か下段かとまじめに）ガードしようとしないで、中段だろうが下段だろうがとりあえずかわしてしまう！普段からこの考え方でいこう。


攻撃をガードされたが、スキはそれほどないので、


反撃を待つまえに8WAY-RUNで移動してしまおう。


これなら2択に悩むこともあまりない。

起き上がり&起き攻め時にも移動しよう！

①横転開始。起き攻めを回避しつつ、広いほうへ
②相手追撃空振り。フィールドの広いほうへ移動することに成功
③起き上がり後の位置関係は良くなった。
ダウン中も8WAY-RUNしているくらいの気持ちで、横転などしまくってフィールドの広いほう、有利な位置までいこう。その場で起きあがって確実に起き攻めされるよりは安全だ。ただしダウン状態&移動起き中への追い打ちをくらうまでは、の話。


横転は、レバーを入れているあいだ転がり続ける。


相手がすぐに追い打ちをしてくれば、これで回避しつつ、


ポジションもいい所へつけられる。

④ダウン側横転開始
⑤それを読んでた立ち側、8WAY-RUNでぴったりくっついていく
⑥諦めて起き攻めされるか、すぐ起きるか、横転しすぎて追い打ちされるか…
移動起き、特に横転しかしない相手なら、転がりそのものを8WAY-RUNで追いかけることができる。これだけでもかなりのプレッシャーになるが、もちろんここまで完璧にこなすのは難しい。起き上がり攻撃をくらう可能性だって高い。


いつも横転してばかりでは、さすがにワンパターンだ。


横転や後転などの移動起きそのものを、8WAY-RUNで追いかける。


端まで転がるようならそのまま追いつめ、端が遠いなら途中で技を重ねにいくといい。

怒号は嗚咽に変わり――人は儚き宿業に迷う

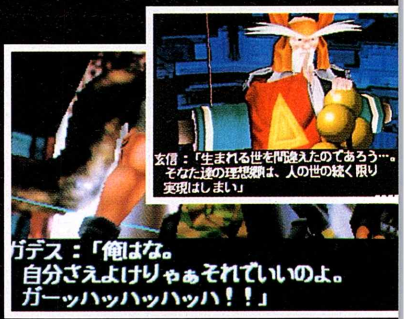


ストーリーモード、発現！

サイキックフォース2012

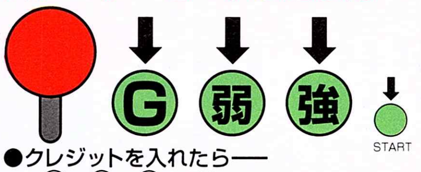
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

長らく沈黙を守っていた巨大な2つの運命が
第2次超能力大戦を直撃する！
2012「ストーリーモード」、ついに本邦初公開！
攻略パートも、キャラクター、テーマ別に
さらに熱く加速する！
担当：神保町サイキッカー部隊





ストーリーモードの遊び方



●クレジットを入れたら――
Ⓖ＋㊋弱＋強同時押しでスタート!!

挑め！白熱のストーリーモード！

2012には、既存の「CPU戦」とは別に、「ストーリーモード」という、キャラクターたちのストーリーを楽しめるスペシャルモードが存在していた！

ストーリーモードへの入り方は簡単。ゲームスタート時に**「ガード、弱、強」ボタンを同時に押しつつ、スタートボタンを押す**だけ。

これで、キャラクター別に用意されたストーリーを楽しみつつ、CPU戦をプレイすることができるのだ！

エピソードの合間ごとに会話デモが入ったり、キャラごとにエンディングが用意されていたりと、見どころ遊びどころは盛りだくさん！

マイトの宿命が、刹那の野望が、ウェンディーの未来が、そしてエミリオの真意が、今明かされる！

そして、満を持して姿を現す2人のサイキッカー…苛酷な戦いの果てに、彼らを待ちうける結末とは…。

ぜひ、君の手で、彼らの行き着く先を見届けてくれ！

今、明かされる、サイキッカーたちの熾烈な運命!!

加速する宿命ー虚空に響きわたる絶望の咆哮。彼らを待つ未来に、光は降るのだろうか？





「俺はハンターだ。戦う理由はいらない」
「僕を殺すのか…殺しにきたんだろ」





そして現れる物語の鍵を握る二つの巨星

氷の救世主――Frozen Messiah

裁きの刻印――Period Keeper

2012 VS CPU戦

ストーリーモードエンディングを見たい貴方に贈る

普通にやるとかなり強いCPU。しかし、嘆いても始まらない。完全にパターンにするだけだ。

担当：MVP

CPU戦の心得

プレイしてみれば実感できると思うが、この『サイキックフォース2012』のCPU戦は、なかなか手強い。特に、前作をやっていない人にとっては、練習するのも許してくれないぐらい強いと感じるかもしれない。そこで、まずはCPU戦における心得をきっちり覚えていこう。

●サドンデスがない

対戦とは違い、CPU戦にはサドンデスが存在しない。これは最も重要な要素で、つまり、体力勝ちして逃げ切ればいいのである。特に後半戦は相手のガードが堅くなるので、体力勝ちを狙うのが基本となる。

●ハイパーチャージを使ってくる

CPUはたいていライフゲージを20～30ぐらい消費してハイパーチャージをすることが多い。つまり相手の攻撃力が高くなっているので、無駄なダメージは死につながっているのだ。バリアガードの準備を常にしておこう。

●超反応

CPUは基本的に超反応して攻撃してくる。特に、こちらのクイックダッシュに対しての反応が素晴らしく、やみくもに殴りにいっても、ほぼ毎回迎撃されてしまうのだ。

したがって、クイックダッシュからの殴りは、相手の超能力技のスキに狙うとき以外使用しないほうがいいだろう。

3人目以降は、特に反応スピードとガードの確率が高いので、なかなか勝たせてもらえない。注意しよう。

実は簡単 強ショット連射

こんな超反応のCPUにどうやれば勝てるのか？答えは意外なところに存在した。それは、

●強ショットを連射する

のである。

まずはスタートしたら、なるべく相手と離れよう。壁を背負った形にしていくとよい。

相手と距離をとったら、とにかく強ショットを連射。3発撃ってゲージを溜めてまた撃って…のくり返しだ。

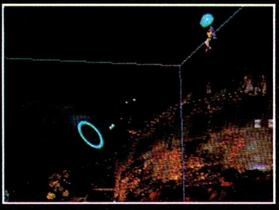
すると、CPUは遠距離ならば、バリアガードでほとんど弾きつつも攻撃をしようとして、たまにくらってくれる。

このときに注意したいのが、CPUの撃った超能力がある場合は、まずその超能力をきちんと避けきって（バリアガードして）から、強ショットを撃っていくということ。

そうしないと、出かかりをつぶされてしまうことがあるからだ。

CPUが中間距離になったら勝負どころ。というのも、この距離になると、一度バリアガードで凌いでから、必ずクイックダッシュをしてきて2発目の強ショットをくらってくれるからだ。

もし密着されたら、素直にノーマルダッシュで逃げることだ。



溜めては撃ち、溜めては撃ち、このくり返しで楽勝だ。



中間距離で、一度強ショットをバリアガードすると…、



クイックダッシュで突っ込んでくるので2発目がドカーンとヒット。

目指せ、暴れん坊 殴り屋気分

「もはや強ショットだけじゃ物足りないよ。俺は殴りたいんだ!!」という人のために、この超反応のCPU相手に殴る方法を伝授しよう（実は、ほんの少し対戦で役に立つ知識でもあるので見逃せない）。

で、そのやり方だが、まずはCPUの近くで通常ガードをしてみよう。CPUから1～2キャラぐらい離れた位置がベスト。密着だと投げをくらってしまうので注意しよう。

また、ノーマルダッシュで相手の位置がズレたら、ガードボタンを押し直して正面に捉えること（写真①）。

さて、このようにCPUの近くで通常ガードをしていると、CPUはたいていクイックダッシュをしてきて殴ってくる（写真②）。

そして、殴り→超能力技というふうにキャンセルでつなげてくるが、殴りをガードした場合、殴りと超能力技の間に割り込めるキャラがいるのだ（写真③）。

このように、殴りと超能力の間にスキがあるキャラは、以下の4人。**マイト、パティ、カルロ、刹那**である。**この事実は対戦でも活用できる**ので覚えておこう。

割り込むときは、必ず弱攻撃からのコンボを狙うようにしよう。投げで割り込もうとすると間合いが遠くて成立しないことがあるからだ。また、ガデス、ゲイツの2キャラはこのパターンは少々キツイ。



近すぎず遠すぎず。通常ガードをして待とう。



すると、クイックダッシュをしてきて殴ってくる。



チャンスは一瞬。超能力技を出すところに殴りで反撃だ。

ピンチ ウェンディー女史の悩み事

私、ウェンディー17歳、バーン、エミリオを探し求めて三千里の途中なの。でも目の前には強いCPUが立ちふさがって…、
「私には、目の前に出せる強ショットがないの」
どうしたらいいの？

そんなこんなで、実はウェンディー女史はCPU戦が格段にツライキャラとなっている。そこで、強ショットに頼らないパターンを見ていこう。

ウェンディーの場合、鍵となる技はヴォルテックスストリームだ。この技をギリギリ当たらないぐらいの間合いで出していこう。すると、勝手に当たりにきてくれることが多いのだ。ここでもし、相手が、バリアガードや逃げてしまっても、ひたすら出していくのが安全である。

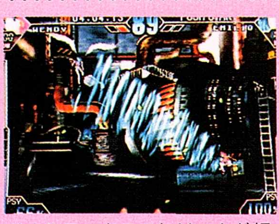
基本はこれだけだが、キャラによってはこれ以外の方法のほうが安定している場合もある。まず右で紹介した殴りパターンなら、そっちを優先させていこう。それ以外だと、

●VSレジーナ

中間距離で横方向にノーマルダッシュをくり返して、レジーナが超能力技を使ったら一度避けてからクイックダッシュで殴りにいこう。弱→強→ヴォルテックスストリームと出すといい。

●VSキース、ウォン

殴りパターンの応用で、殴りまでガードしたら一度横にノーマルダッシュで逃げる。ここでCPUが超能力技を空振りするので、そのスキにクイックダッシュからの殴りを当てていこう。



ヴォルテックスストリームが頼みの綱。こんな感じで出そう。

『サイキックフォース2012』ムック化決定！詳細は次号！

これで万全!? 2012超能力講座

「ショット系超能力技」編

防御の基本、バリアガードをできるようになったなら…
今度は回避法を覚えて反撃を狙ってみよう!

担当：伊勢猫

キャラクター毎に個性が強い各種の超能力技。一見すると非常に種類の多い、これら超能力技を個別に覚えていくのは非常に大変そう…。

そこで今回から始まるこのコーナーでは、超能力技をそれぞれの系統別に分類していくことで、その基本となる対処法や使い方などについてを考えてみることにしてみよう。

ショット系超能力技

2012でもっとも多いのが、強ショットに代表される「相手に向かって飛んでいく」タイプのショット系超能力技。

このショット系超能力技は、それぞれが持っている性質や飛んでいく軌道によって、さらに細かく分類（一覧表を参考）していくことができる。

さて、ショット系超能力技への対処法の基本は**「軌道に対して、垂直方向への通常ダッシュ」**。うまく回避できれば、超能力技の硬化時間で身動きがとれないため、クイックダッシュからのコンボを狙っていくこともできる。これ以外については、一覧参照。

また、タイプ別に特徴的な超能力技をまとめておくので、自分でも色々試してみよう。



回避の基本は横方向への通常ダッシュで、安定はバリアガード。

方向選択とその狙いどころ

普通に超能力技コマンドを入力しただけでは、相手のいる位置へ向かって自動で撃ち出してしまうために、ダッシュで回避されやすい。しかし、方向選択が可能な超能力技であれば、相手の行動（＝ダッシュ）を予測していくことで、通常ダッシュの回避を逆手に取って、超能力技を直にヒットさせることもできる。

ただし、これはあくまでもこちらの読みが当たればの話であって、読み間違えて見当違いの方向へと超能力技を撃ち出してしまった場合、相手に反撃する絶好のチャンスを与えてしまうことにもなる。



適当に方向撃ち分けをしていくのは、あまりにもリスクが高い。

じゃあ、どこで方向選択を使っていくのか…?となるが、こちらが有利な状況で使っていくのがその基本。この場合の有利な状況とは、位置関係と体力的な有利との2つ。

1つ目の位置的な有利とは、相手を壁際に追い込んだ場合など**「移動方向を限定できる位置関係」**がそれ。広い方向へと方向選択で撃ち出しておけば、それに反応してダッシュで逃げようとした相手にヒットしやすい。2つ目は文字通り、**体力で相手よりもリードしている状況。**あと一撃で倒せるような体力の相手に対しては、無理にダッシュで追いかけるよりも、逃げる軌道を先読みしていくと効果的だ。



ショットの方向選択

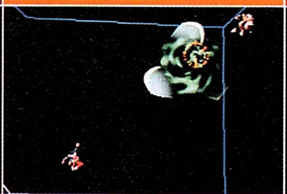
一部の超能力技を「コマンド入力後にレバー方向＋再度のボタン入力」で撃ち分けできることについては、以前にも説明した通り。しかし、この入力方法だと方向選択することができない場合もある。

この方向選択の入力でダメなモノとしては、全キャラのノーマルショット（弱ショット）と強ショット入力で出せる超能力技がそれ。これらを撃ち分けていく方法は「コマンド入力＋レバー方向」となっていて、ダガーズシャドウやブラックサンも同様になる。



うまくできない人は、レバーを入れてボタンを押していこう！

「ショット系超能力技」タイプ別一覧

変則系	反射系	誘導系	拡散系	直進系
				
あらかじめ決められた軌道を飛んでくるタイプの超能力技で、反応できれば、回避＋反撃ができる。 エアクレセントは弧を描いて飛ぶので、声を聞いたら通常ダッシュではなく、クイックダッシュで回避＋反撃。ダークウェッジは横方向へのダッシュで回避しよう。	特定の設置物や結界の壁を使って反射するタイプで、飛んでくる軌道を見た目では判断しづらい。 シーカーレイは、リフレクターに反射した音を頼りにして、飛んでくる方向から横方向への通常ダッシュが基本。距離が近いようならバリアガードしていこう。	こちらが移動しても、ホーミングしながら追いかけてくるタイプで、スピード自体は基本的に遅い。 進行方向に対して、横方向へのダッシュでは距離が近いほど避けづらい。遠距離では斜め前方向への通常ダッシュで、軌道の内側へ入り込むように回避していこう。	発射後に拡散することで攻撃範囲が広がるタイプで、超能力技ごとにそれぞれ違いがある。 直進系とは違い、横方向ダッシュの回避はかなり危険。遠距離ではバリアガードで安定していったほうが良い。距離が近い場合は、ダッシュで回避してから反撃も可能。	相手方向へと直線軌道で飛んでいく、もっともポピュラーなタイプのショット系超能力技。 軌道自体は見分けやすく、進行方向に対して、横or斜め前方向への通常ダッシュで回避可能。ただしスピードの速い超能力技に対しては、バリアガードしたほうが無難。

昨年夏に行われ、大熱狂のうちに幕を閉じた、タイトーゲームミュージックユニット「ZUNTATA」のＬＩＶＥが、今年も開催されることが決定。もちろん「ＰＦ2012」の生演奏も聴けるので、ぜひ行ってみては？詳しくは表紙裏のタイトーの広告ページ、または「ZUNTATA ＬＩＶＥ事務局」（0120-73-2000）までお問い合わせを。

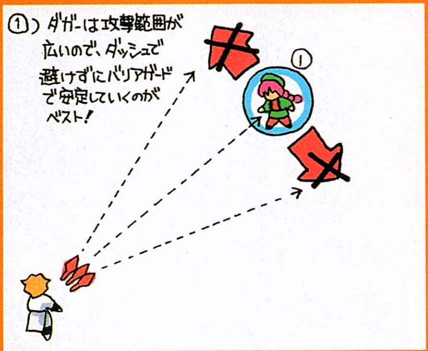
では、各超能力技ごとに徹底分析！

『サイキックフォース2012』ムック化決定！詳細は次号！

ダガーズシャドウ



無理は禁物!!

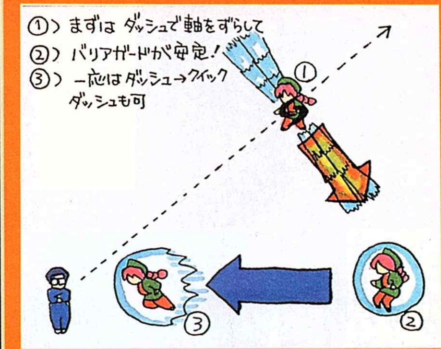


3～11本のダガーを広範囲に撃ち出す超能力技で、通常ダッシュを使っての回避はかなり危険！ダガーを溜め始めたらレバーを回して待ち、発射に合わせてガードボタンでバリアガードしよう。

アクアジャベリン

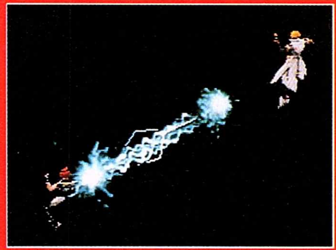


バリアガード安定？

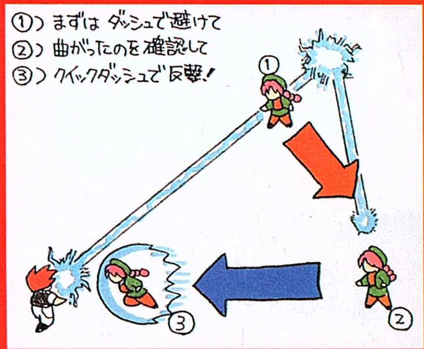


進行方向に対して、縦と横方向のいずれかに水柱を発生させられる。回避は横方向への通常ダッシュで横軸をズラし、バリアガードが安定。縦軸があってからのクイックダッシュも一応は狙える。

エレクトリッガー

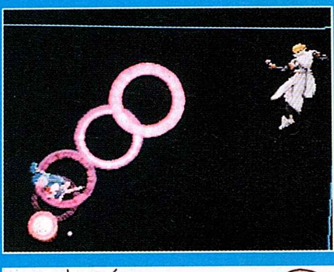


タイミングが重要！

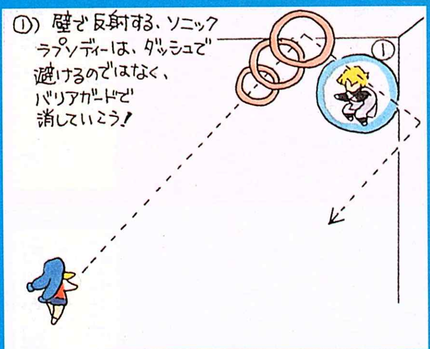


一見すると直進系だが、一定距離までマイト側180度はこちらを追尾してくる。回避のやり方は進行方向から横方向へ軸をズラして、曲がるのに合わせてクイックダッシュからコンボを狙う。

ソニックラプソディー

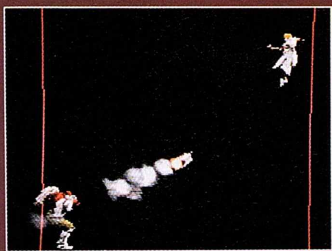


バリアで消そう！

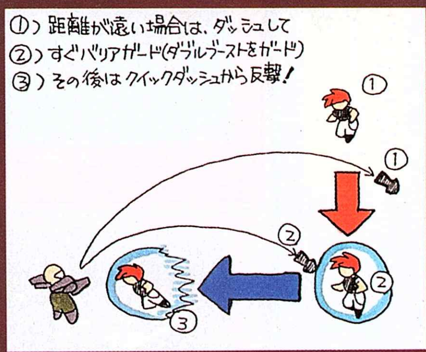


結界の壁を反射するソニックラプソディーに対しては、基本的にその軌道を予測していく以外に回避する方法はない。しかし、無理に回避せずとも、バリアガードで消してしまえば問題はない。

ブーストアーム



反撃を狙え！



クイックダッシュ１回で近づける距離より内側では、バリアガード後に反撃可能。それより遠い場合は、横方向の通常ダッシュからバリアガード（ダブルブースト対策）をしてクイックダッシュ。

ブレイズショット



先読み重視!?



直進軌道から任意のポイントで、5方向に拡散させることができる。拡散後はノーマルショット扱いになるため、クイックダッシュでも抜けられないことはないが、やはり安定はバリアガード。

殴り下手な乱暴者じゃ、対戦は勝ち抜けない

2012

殴り上手な乱暴者への道

相手のスキをついてクイックダッシュからのコンボを狙うのは当然として、それ以外の状況からでもクイックダッシュからのコンボを狙えるようになろう。

担当：KMT

サイキックフォースというゲームにおいて、クイックダッシュからのコンボというのはダメージ源としてかなりのウエイトを占めており、必ずマスターしなければならない重要な行動である。このことに関しては、実際にプレイしてみればすぐに実感できるはず。しかし、クイックダッシュからのコンボを狙う「タイミング」までとなると少々わかりづらい。

そこで、このページでは「どのようなときに、クイックダッシュからのコンボを狙いにいくのか？」について解説していこう。

相手のスキを狙え！

クイックダッシュからのコンボを狙うタイミングとして最もわかりやすく、一番確実なのは、相手がスキを見せたときである。

相手のクイックダッシュからのコンボをかわしたときや、スキの大きい超能力技を避けたとき、相手はスキだらけになる。まずはこのような状況になったときに、的確にクイックダッシュからのコンボを叩き込めるようにしておこう。これができるようになるだけでも、勝率はかなりアップするハズ。っていうか、これができないと対戦で勝ち抜くのは難しいぞ。

なお、相手の超能力技を避けたときにクイックダッシュからのコンボを狙いにいくのは、あくまでもスキの大きい超能力技を避けたときのみ。スキの小さい超能力技を避けたあとにクイックダッシュからのコンボを狙いにいくのはやめよう。逆にこちらのクイックダッシュをかわされるハメになってしまうぞ。



相手のコンボをスカしたときは、絶好のチャンス！的確に反撃できるようになろう。



スキの小さい超能力技に対してクイックダッシュからのコンボを狙うのは危険だ！

相手の行動を読んでクイックダッシュからのコンボを狙おう

今説明したように、クイックダッシュからのコンボを狙うタイミングは、相手がスキを見せたときが最もわかりやすく、一番確実である。

では、クイックダッシュからのコンボというのは相手がスキを見せたときにのみ狙うものなのか？というとそうでもない。ときには、おもむろにクイックダッシュからのコンボを狙っていくことも必要である。

しかし、やみくもに相手に突っ込んでいっても、相手にノーマルダッシュであっさりかわされてしまったり、相手の飛び道具（弱ショットは除く）で迎撃されてしまのがオチ。そうならないためにも、相手が無防備になる瞬間を読んで、クイックダッシュからのコンボを狙いにいくことが重要になってくる。

具体的には、

①弱ショットを撃つとき
②サイコチャージをするとき
③超能力技を出す瞬間

に相手は無防備になるので、①～③の行動を読んでクイックダッシュからのコンボを狙っていくようにするのがベストだ。

読みがはずれて、クイックダッシュからのコンボをノーマルダッシュでかわされたり、飛び道具で迎撃されてしまうときもあるが、それは事故（読み負け）として割り切って考える。一度くらい事故にあったからといって、以後ビビって、クイックダッシュからのコンボを狙いにいくのをやめたりしないようにしよう。



ときにはこんなことになってしまうが、事故として割り切って考えよう。

おもむろにクイックダッシュからのコンボを狙いにいくという行動は、理論だけでは説明しきれない、プレイヤーのセンスが最も問われるところでもある。いろんな人間、いろんなキャラと対戦を積み重ね、自分のセンスを磨いていこう。

相手が弱ショットを撃つタイミングを読むためには？

弱ショットの使用頻度はプレイヤーによって変わってくるため、弱ショットを撃つタイミングを読むためには、対戦中に相手のクセを見抜くことが必要だ。

また**「自分が弱ショットを撃ちたくなるようなときこそ、相手も弱ショットを撃ちたくなるとき」**ということも覚えておこう。



クイックダッシュは、弱ショットを無効化できるのだ。

相手が超能力技を出すタイミングを読むためには？

相手が超能力技を出すタイミングを読むためには、相手の超能力技の性質やどういった狙いで超能力技を出しているかを知ることが必要。

今回から各キャラの対戦攻略も始まっている。自分の使用するキャラのページだけではなく、それ以外のキャラのページも読んで、すべてのキャラに精通しておこう。

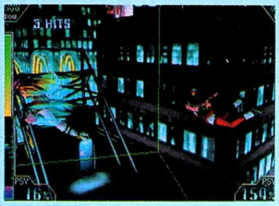


自分のキャラだけではなく、相手のキャラにも精通することが重要。

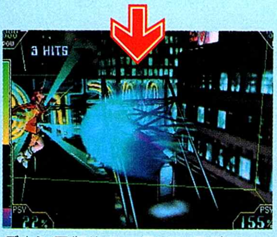
相手がサイコチャージをするタイミングとは？

相手がサイコチャージをするタイミングとして最も読みやすいのは、相手のPSYゲージが残り少ないときだろう。特にPSYゲージが30％以下になっているときにこちらと間合いを離したときなどは、相手がPSYゲージを回復するものと思って間違いない。

また、相手がこちらをダウンさせたあとに間合いを離したときもあからさまにクサイ。ダウン状態から回復したら、すぐにクイックダッシュからのコンボを狙いにいってみよう。ただし、自分のPSYゲージが残り少なくなっているなら、ダウン後にPSYゲージを回復させるのも手だ（立場が逆ならここも狙い目だ）。



こちらがダウンしたときに相手が間合いを離すようならば、



ダウン回復後に、クイックダッシュで追いかけてみよう。

連続クイックダッシュで相手を追いつめろ!

クイックダッシュは、相手に対して直線的なダッシュであるため、ノーマルダッシュで動き回る相手にはあっさりかわされてしまうことが多い。そこで、ノーマルダッシュで動き回る相手には、クイックダッシュしてもあえてコンボを出さず、連続でクイックダッシュをしてみるといい。相手がノーマルダッシュしているところを、背後から追いかけるような形になるはずだ。相手に追いついたら、コンボを叩き込んであげよう。

ただ、連続クイックダッシュはあくまでもノーマルダッシュで動き回る相手などにのみ有効な行動。1回目のクイックダッシュのときは完全に無防備なので、相手に読まれてしまうとそこを狙われてしまうのだ。よく考えて使うようにしよう。



クイックダッシュをノーマルダッシュでかわそうとする相手にも、



連続クイックダッシュは有効な行動だ。

コンボを狙うだけじゃダメよ!

今回はクイックダッシュからのコンボの狙い方について解説してきたわけだが、クイックダッシュをしたら必ずコンボを狙わなくてはいけない、というわけではない。先ほど説明したように、連続でクイックダッシュしたり、**「相手の通常ガードを崩せる投げ」**や**「相手のバリアガードを崩せるバリアブレイク」**そして**「スキこそ大きいものの判定の強い単発の強攻撃」**も使っていくべきである。

クイックダッシュをしたときはコンボ狙いがメインとなるが、攻めが単調にならないためにも、連続クイックダッシュ、投げ、バリアブレイク、強攻撃も状況に応じて使っていくようにしよう。

コンボを通常ガードされてしまった場合は?

相手にコンボを通常ガードされた場合、コンボを最後まで出すのは非常に危険な行為である。コンボの最後の攻撃というのは、どのキャラ、どのタイプのコンボでも、技の硬直が長く、相手の反撃が確定してしまうからだ。

では、相手の反撃を受けないためにはどうすればいいのか?というと、一番いいのはコンボを途中でやめてバリアを張ることだ。これなら絶対に反撃を受けないし、安全に相手と間合いを離せる。

また、あえてコンボを最後まで出し、最後の攻撃にキャンセルをかけて技の発生が早い超能力技を出すのも有効だ(弱→強などのキャンセルがかけられるタイプのコンボに限るが)。相手の反撃を潰すことができる。

左の表に、キャラ別に「コンボが通常ガードされたときにキャンセルで出すといい超能力技」をまとめておいた。参考にしてほしい。ちなみに、パティ、エミリオ、刹那のところが「なし」になっているのは、どの超能力技を出しても、相手の反撃を潰すことができないからだ。

コンボが通常ガードされたときにキャンセルをかけて出すべき超能力技

マイト	ライトニングハウンド
パティ	なし
ウェンディ	エアスラッシャー
エミリオ	なし
玄信	金剛輪
カルロ	ハイドロトラップ
レジーナ	フレアブラスト
刹那	なし
ゲイツ	プラズマカノン
ガデス	シェービングウォール



コンボの最後の攻撃は、硬直が長いので通常ガードされると危険だ。

独断と偏見による… 輝け!第1回 暴れん坊選手権

担当:RED

サイキックファンの皆様こんにちは。「輝け!第1回 暴れん坊選手権」の時間がやってまいりました。

このコーナーは、各キャラの殴り合い、接近戦の強さを何の根拠もなくランキングしてみようという、とっても無責任なコーナーです。

では、ランキングを下から順に見ていきましょう。

第5位に選ばれたのは、新生ノアの若きリーダー、カロさんじゃなくてカルロさん。「そんなに殴り合い強いか?」という声も聞こえてきそうですが、バブルマインを盾にした接近戦は、その陰湿さにおいて他キャラの追随を許しません。また、ハイドロトラップとかいう技もムカつきますね。空キャンセルで出されたところへ手を出しちまったときなんか特に。対戦相手の得意げな顔が目に浮かびます。

第4位はゲイツ。この機械化オヤジ、自我を無くした代わりに「単発の強攻撃をいきなりキャンセルできる」という、一見どうってことなさそうで実はかなりヤバイ能力をひっさげ、2012に登場しています。ダッシュ強攻撃を振り回すゲイツがいたら、乱入を見送るのが大人の選択といえるでしょう。

第3位はガデス。アステロイドを纏って接近してくるファイトスタイルはまさに「ひきょ～もん」。「俺は殴りにいくけど、相手には絶対に殴らせない」という強い意志が感じられます。また、壁際で弱→強を通常ガードしてしまうとメテオブッチャーが確定するという、驚愕の事実が発覚。軟弱な対戦プレイヤーから、「ハメてんじゃねぇ!ザ●ギ●フかおめ～は!?」などといった、トンチキなブーイングを浴びてうれしそうです。

第2位はウエンディー。風使いの17歳、清純派イメージが一人歩きしていますが、ダマされてはいけません。その実体は、かなりの「殴り魔」。もともとの移動性能の高さに加えて、殴りの発生が「はえ～」ことが格闘性能の高さを生み出しています。トライクレセントを追いかけてバリアブレイク、などという身も蓋もない連携を見ると、「オトコに会うためなら手段は選ばない」というドス黒い女の執念を感じずにはいられません。ま、がんばってください。

ぱんぱかぱ～ん!栄冠の第1位は2012の主人公、マイト。殴りも強いとの評判ですが、なんといってもライトニングソードが強烈です。

過去の記憶がまったくないままに、敵を結界のスミに追い込み、ソードを振り回すその雄姿は、ク●リが切れて日本刀を振り回すヤ●ザと、どこか似ています。きっと、パティをブッた切ってもすぐに忘れてしまうのでしょう。人は、悲しみを忘れられるから生きてゆけるのです。

え～、今回はこんなんですが、いずれちゃんとした形で各キャラの打撃技の性能を比較検証してみたいと思います。では、また次の機会があったらお会いしましょう。さよなら～。

結果発表

1位 マイト
2位 ウェンディー
3位 ガデス
4位 ゲイツ
5位 カルロ



見事優勝の栄冠に輝いた主人公のマイト君16歳。

サイキックフォース豆知識 クイックダッシュ中にできる行動は、弱攻撃、強攻撃、バリアブレイク、投げ、スライドダッシュのみ。ノーマルダッシュや超能力技を出すことはできない。覚えておこう。



愛と哀しみのリフレクター

エミリオ攻略

「リフレクターの使い方がちょっとわからないぞ…」と、そんな人のためにどういうものなのか解説しよう。

担当：ワイルダーKEI

コマンド

●シャイニングアロー（強or➡➡+強）●リフレクターダッシュ（➡➡+弱）●プリズムリフレクター（⬅➡+弱）
●エンゼルハイロウ（⬅➡+強）●シーカーレイ（レバー半回転+弱）●プリズムシール（レバー半回転+強）
●トリニティレイ（⬅➡➡+弱）●アークエンゼル（⬅➡➡+強）

リフレクターの謎に迫れ！

エミリオはリフレクターを使わなくても闘えるが、それは宝の持ち腐れというもの。ちょっと使って感覚さえつかめば、だんだん使い方がわかってくる。まずは、リフレクター自体の性質を知ろう。

リフレクターには2種類あるが、初めはプリズムリフレクター（以下Pリフレクターと略す）から説明していこう。

Pリフレクターは画面内に最高5つまで置くことができ、コマンドを入力し、出現してから消えるまでの時間は約25秒だ（注意：画面に表示されているタイムカウントではない）。もちろん、シーカーレイで反射させた場合は、その時点で消えてしまう。

リフレクターダッシュ（以下リフレクターDと略す）は、Pリフレクターとは違って、形も性能も異なる。画面内にも1つしか置くことができないし、出現してから消えるまでの時間も、15秒と短い。

また、この2種類の最高数を合計すれば、画面内に6つまで同時にリフレクターが存在できるということになる。

シーカーレイとリフレクターは夫婦関係？

2つのリフレクターは、ただ置いただけでは何の役にも立たない。リフレクターは、シーカーレイを反射させるための小道具なのだ。

例えば、Pリフレクターを1つだけ配置し、シーカーレイを撃ったとしよう。そうするとシーカーレイはリフレクターに向かって進み、そして反射する。反射したシーカーレイは、相手キャラをサーチして攻撃してくれるのだ。

これは、リフレクターDに関しても同様である。リフレクターDは反射させると、8方向にシーカーレイが分散する。が、一気に分散するわけではなく、時計回りで順番にシーカーレイが発射されるぞ。このときの1発目が、必ず相手キャラのいる位置目がけて直進するのだ。さらに、時計回りで一周してから1発目の位置まで戻ってくるため、相手キャラ方向へ向かうシーカーレイは2本。合計すると、9本出ていることになる。（図①参照）

ちなみに、リフレクターDに反射したシーカーレイは、Pリフレクターには決して反射はしない。リフレクターDに反射した場合は、そこでシーカーレイの反射は終わりとなる。



反射には法則が成り立っている

ここでは、Pリフレクターを多数配置したときの、シーカーレイの反射の法則を解説しよう。先ほども述べたように、Pリフレクターはシーカーレイを反射させるためのものだ。

このリフレクターが画面内に多数あった場合はどうなるだろうか？もちろん、シーカーレイはすべてのPリフレクターに反射してから、相手キャラを狙い撃ちすることになる（反射させないこともできるが、それは次の項目で）。

だが、このときシーカーレイは適当に反射しているわけではない。**基本的にシーカーレイは、一番遠い場所にあるリフレクターを目指して直進しているのだ**（※ちなみに最初の1発目だけは、レバー入力で、反射させたいリフレクターを任意に選ぶことが可能。ただ、最初のうちはあまり意識しなくてもいいだろう）。

もし、PリフレクターとリフレクターDが同時に存在し、一番遠い場所にリフレクターDがあれば、Pリフレクターには反射せずに、リフレクターDに進むことになる。（連続図②→③）。

シーカーレイは、リフレクターに反射させないこともできるのだ

エミリオをまだ使い始めたばかりの人は、知識として捉えておくだけでいい。慣れてきたら実行しよう。

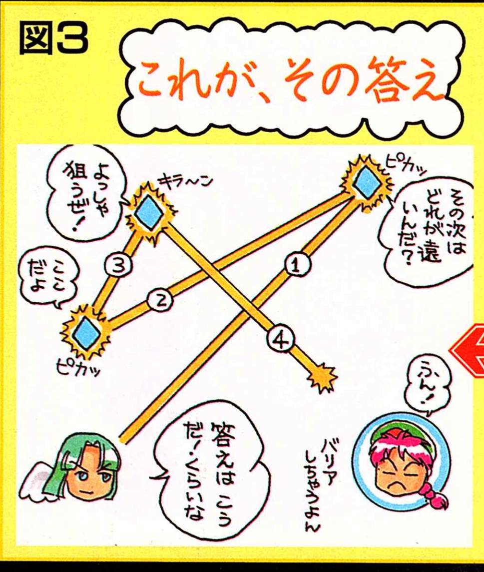
さて、シーカーレイはリフレクターに反射すると述べてきたが、反射させないことも可能なのだ。やり方は「コマンドを入力した直後に、Gボタンを押しっぱなし」でOK。さらに、これを応用することが可能だ。

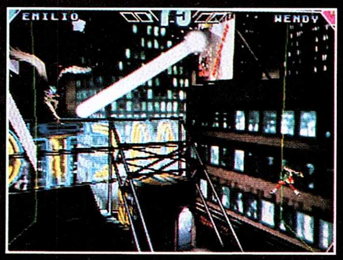
例えば、Pリフレクターが3配置されていて、1つだけしか使いたくない場合。そんなときは、リフレクターに反射する少し前にGボタンを押しっぱなしにすればいい。そうすれば、残りの2つを使わずに残すことができる。

2つだけ使いたい場合は、2つ目のリフレクターに到達する前に押しておけばいい。ただし、あまりにもボタンを早く押しっぱなしにしてしまうと、反射しないので注意しよう。

よくありがちなのが、シーカーレイを発射したあとにすぐサイコチャージをしようとしたとき。G+弱+強、つまり、Gを押しているので反射しないというわけだ。







ここでGボタンを押しっぱなしにすれば、他のリフレクターに反射させずにすむ。

リフレクターは狙いをもって配置しよう

Pリフレクターを有効に活用するためには、いくつかお約束ごとみたいなものがある。それは、

①配置してもすぐ使わない
②同じ場所に何個も配置しない
③なるべく壁近くに配置する
④配置した場所から離れる

の4つだ。4つの事柄を満たすのはそう難しいことではないので、ぜひ覚えてもらいたい。では、なぜこのような行動をとるのかを説明しよう。

まず①の理由は、配置してからすぐシーカーレイを撃っても、それはPリフレクターがないときに撃っていることと同じだ。これでは、相手に反応されてすぐバリアを張られてしまう。

②は、同じ場所に配置しては、色々と違う角度から反射させて攻撃することができない。しかも、相手側にPリフレクターのある位置を記憶されてしまう。

③は、シーカーレイの進む距離を、できるだけ長くしたいという理由からきている。なぜならば、進む距離が長ければ、反射したシーカーレイが相手キャラに到達する前に、エミリオが色々と行動することが可能だからだ。その行動とは、クイックダッシュからの攻撃や、相手がバリアを張っている間にPリフレクターを配置する…などが挙げられる。

ゆえに、進む距離を稼ぐためには、壁近くに置くのが一番ということになる（図④参照）。

また、Pリフレクターを出すと当然PSYゲージを消費するので、ノーマルダッシュで移動して、サイコチャージしたいという理由からもきているのだ。

④の理由は、ほとんど③と一緒だ。シーカーレイの進む距離を長くしたいから、遠くへ離れるというだけ。

もう1つのメリットとしては、見えない場所から攻撃したいということ。

例えば、一番上に1つ配置したとしよう。そして、エミリオが下へ下へとノーマルダッシュで移動する。そのエミリオに攻撃するために、相手キャラが下に近づいてきたとき。ここがポイントなのだ。

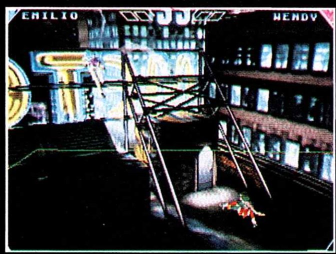
お互いのキャラが近づくと画面がズームアップされ、Pリフレクターが見えなくなるのである。そこでシーカーレイを撃てば、相手からは見えないところからシーカーレイが攻撃してくることになる。

このとき上に2つあれば、さらに相手を混乱させることができるだろう。

もう1つ付け加えるなら、リフレクターの出ている時間があとわずかしかないからといって、慌てて撃たないことだ。消えてしまったら、また配置すればいいだけだからね。

図4





この場所では、リフレクターがどこにあるかはわからない。

移動してもすぐ撃たない

Pリフレクター配置のポイントを少し述べたが、遠く離れたからといって、すぐシーカーレイを撃たないのも大切なこと。なぜなら、シーカーレイが発射されるまで、結構間があるのだ。要するに、出が遅いということ。

そのため、露骨に距離を離して攻撃しようとすると、そのシーカーレイの出る瞬間を狙い撃ちされやすくなる。これを回避するには、弱ショット、強ショットを出しておくといい。この中にプリズムシールを混ぜるとさらにいいぞ。

PリフレクターとリフレクターDを配置せよ！

リフレクターに慣れてきたら、今度はPリフレクターとリフレクターDを、1つずつ配置してみよう。このとき気をつけることは、壁近くに配置するPリフレクターに対して、リフレクターDは画面中央付近に配置するということ。この理由は、より画面内にシーカーレイを拡散させたいからだ。

それに、壁近くで分散したとき、隣り合った1本1本の間の間隔が広くなってしまうのも痛い。広くなってしまえば、その分回避されやすくなってしまう（とはいっても、これを回避するのは上級者でも厳しい）。

配置したら、移動して発射してみよう。このとき相手側がバリアを張った場合、バリアブレイクを狙いにいくという選択肢があるが、2012を始めたばかりの人はやらなくてもいい。

シーカーレイで30%、バリアブレイクで50%、計80%PSYゲージを消費してしまうので、そのあとで反撃されたとき、バリアを張るためのゲージがない…なんてことになりかねない。バリアを張られたら、ノーマルダッシュで距離を離し、再び配置したりサイコチャージを行おう。

一方、ヒットした場合はどうするか？ヒットしたら、単純にクイックダッシュから弱→強→プリズムシールを狙いにいっていい。

ただし、シーカーレイがヒットしたときに相手キャラが壁に叩き付けられていた場合は、攻撃が1発までしか入らない。こんなときは、投げか強ショットを決めにいこう。

このときにPSYゲージがあれば、強ショット→アークAという連携も有効だ。



こう壁に叩き付けてしまったら、アローでも撃っとこ。

配置してよかった…と思えるひととき

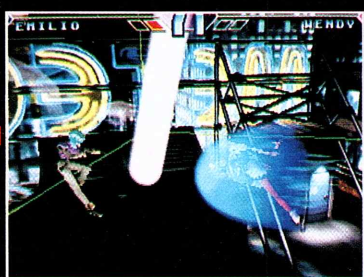
リフレクターは、何も攻撃の手段として役割を果たすだけではない。防衛の手段としても威力を発揮してくれるのだ。例えば、シーカーレイが発射されたあとに、相手がクイックダッシュからコンボを決めにきたとする。

となると、エミリオは硬直中なので当然反撃を受けてしまう。が、この攻撃されているところへ、反射してきたシーカーレイが迎撃してくれるのである。

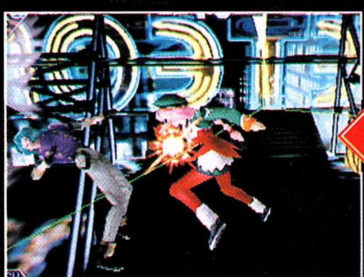
このように助けてくれる場面もあるので、こまめに配置しておくようにしよう。

また、これはものの例えだが、画面上一列にPリフレクターを5つ配置してシーカーレイを止めずに反射させ続けたとしよう。相手側にしてみれば、狙ってくるかもしれないシーカーレイに対してひやひやしていることだろう。

となれば、バリアを張って警戒するしかない。しかし、シーカーレイはなかなか反射してこない。そのうちに、PSYゲージをすべて消費してしまい、バリアが張れなくなってしまう。そこにシーカーレイが…なんてこともあるので、たまにやってみるのもいいだろう。

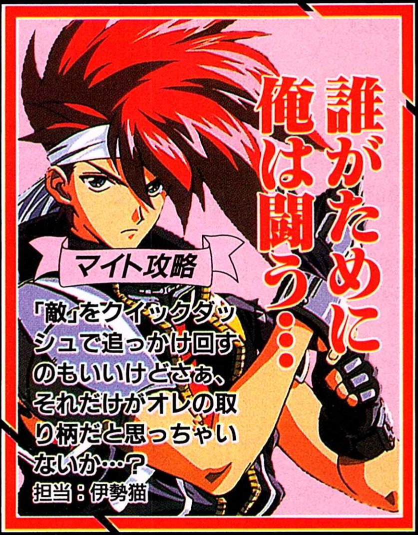


シーカーレイ発射！


ぐわっ！こっ、硬直中に〜、



バシュッ！なんつちゃって。



誰がために俺は闘う…

マイト攻略

「敵」をクイックダッシュで追っかけ回すのもいいけどさぁ、それだけがオレの取り柄だと思っちゃいないか…？

担当：伊勢猫

中間距離で通常ダッシュ移動を繰り返しながら、相手のスキを突いてクイックダッシュ…といったような闘い方が得意だとはいえ、それだけではちょっと心許ないのも事実。ライトニングソード(以下：ソード)やエレクトリッガー以外の超能力技も使っていくことで、闘い方のバリエーションに幅を持たせてみよう。

落雷でパワーUP！

自分に雷を落雷させることで、超能力技の飛距離やスピードをパワーUPさせていくことができるサンダーブレイクは、積極的に使っていきたい超能力技の1つ。



距離を離したら弱ショットを撃って相手の様子を見ておき…、



バリアガードorガードすると思ったら…サンダーブレイク！

ところが、いざ使ってみると発動モーションの硬化時間が思った以上に長いため、回避バリアを先読みでコンボからキャンセルで出しても、回避バリア後のクイックダッシュおよびコンボで殴られてしまう…といったこともある。じゃあ、確実に発動できるポイントはないのか…？といえば、実はそういった訳でもない。

確実にサンダーブレイクを発動させるには、相手のクイックダッシュが届かない間合い（遠距離）へと離れるのが第1段階。相手にしてみれば、マイトの近接性能を警戒してくれているので、それほど苦労せずともこの点についてはクリアできる。重要かつ問題なのは、ここからの工夫。

コマンド

●エレクトリッガー（強or➡➡＋強）※押し続けて途中で離すと方向変換●マグネットアンカー（レバー半回転＋弱）●ライトニングソード（レバー半回転＋強）●ライトニングハウンド（⬅➡＋弱）※【追加】方向変換（レバー方向＋弱）●サンダーブレイク（⬅➡➡＋弱）●エクスキュージョン（⬅➡➡＋強）

強化される超能力技

〈飛距離のみUP〉
●マグネットアンカー、エクスキュージョン
〈飛距離＋スピードUP〉
●エレクトリッガー
〈移動距離＋スピードUP〉
●ライトニングハウンド
〈攻撃範囲UP〉
●ライトニングソード



サンダーブレイク発動中は、エレクトリッガーも早くて避けづらい。

いくら距離を取っているとはいっても、ただ単純に発動させたのでは「硬直を狙い撃ちしてください」といっているようなもの…。運良くバリアガードが間に合うこともあるが確実とはいえない。

さて、この状況を解決するための方法が第2段階。発動時の邪魔をさせないためには、相手を動けなくしてしまえばいいわけで、それに最適なのが弱ショット。普段は何かと軽視しがちだが、相手にバリアガード(通常ガードでも可)させてしまえば、その硬直時間を利用してサンダーブレイクを発動できる。仮に超能力技を弱ショットへ合わせられても、あせらずにバリアガードしていけば問題ない。

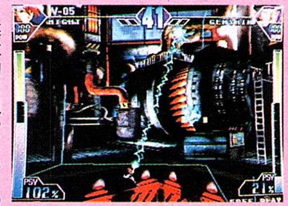
発動に成功したなら、とりあえずはPSYゲージをチャージ。焦る気持ちもわかるが、落ち着いて攻めていこう。

引っ張って殴りつける

ダメージはないものの、相手を手元へと引き寄せることができるマグネットアンカー。

弱→強のコンボからキャンセルしていけば、壁を間に挟まずとも連続ヒットする超能力技だが、実はマグネットアンカーをヒットさせただけでコンボ補正がかかり、ダメージが減算されてしまう。このため、コンボに組み込んでいくのならPSYゲージを同じように30％消費するエレクトリッガーのほうが断然よい。

こう考えてしまうと、使いどころのなさそうなマグネットアンカーだが、遠距離の相手を引き寄せられるといったメリットは大きく、一概に使えない…と決めつけてしまうのは、あまりにも勿体ない。



Mアンカーで相手を捕まえたら、相手のPSYゲージを見て確認…、

基本的に狙っていくのは相手の超能力技を通常ダッシュで避けた後。距離が少し遠く、クイックダッシュからのコンボが間に合うかどうか微妙な場合などは、クイックダッシュをして避けられた際のことを考えれば、アンカーをバリアガードされたほうが当然としてリスクも少ない。これ以外では投げを決めた後などの、「相手が動きたくなるようなポイント」へ先読みで置いておくのも有効な使い方だ。

Mアンカーからの連続技

〈相手PSYゲージ30％未満〉
●強→クイックダッシュ→弱→強→超能力技
〈相手PSYゲージ40％未満〉
●強→クイックダッシュ→弱→弱→強（→超能力技）
〈相手PSYゲージ40％以上〉
●投げorライトニングソード



PSYゲージの残量と相談して、最適の連続技で大ダメージを狙え！

辻斬りとひき逃げ…

さて、サンダーブレイクの発動に成功したなら、約20秒間（ゲーム中のタイム）を使って相手を攻めていく。

基本的にすべての超能力技が何かしらのパワーUPをしている(一覧表参照)。その中でもとりわけ強力になっているのがソードとライトニングハウンドといった超能力技。

ソードに関しては、攻撃範囲が普段より広くなっていて、軽、中量級のキャラクターであっても、弱→強のコンボからキャンセルで連続ヒットしてくれるほどになる。

もうひとつのライトニングハウンドに至っては、移動距離と移動スピードの両方が約1・5倍にまでパワーUP！



いつもより長めのソードで相手を切り捨てるのもちょっと楽？

普段であれば、コンボを通常ガードされた場合にキャンセルで出していくことでの割り込み防止や、壁際での安定した連続技…といった、攻撃判定の発生の早さを生かした使い方がメイン。これに加えて、サンダーブレイク発動中であれば、通常ダッシュで近づいて先行入力を使って出していくだけで、かなり回避しづらい突進技へ早変わり。



相手が通常ダッシュで逃げても、方向転換でさらに追いかけろ！

仮に相手がダッシュで逃げた場合など、方向補正性能が低いためにあらぬ方向へと出てしまうこともあるが、追加入力の方向転換で追いかけていくこともできる。できればPSYゲージを80％以上は残した状況で狙っていこう。



水泡の漂いを御する者

カルロ攻略

今回はバブルマインの使い方を中心に構成。泡に悩む他キャラ使いの方も、とりあえず読んどこう。

担当：田渕健康

マインの性質を知ろう

バブルマインの位置付けとしては、「変則」設置型超能力技という部類に入るだろうか（結界内に停滞し、なおかつ移動する設置物）。

似ている技としては、刹那の「シェイディークラウド」があるが、バブルマインは即効性を持った攻撃技であるため、他に類を見ない超能力技と言っていいだろう。

バブルマイン（以下、マイン）の特徴を列記すると…、

●マインの持続時間は、ゲーム上の時間にして7秒強

●画面上には1つしか出せない（同キャラ戦は別）

●マインは相手の超能力技が当たると、円状に炸裂する

●マインに接触した相手は、内部に閉じ込められる。閉じ込められる時間は、ゲーム上の時間で2秒弱

●泡に閉じ込められている間は、徐々に体力が減少していく。カルロがハイパーチャージを行っていても、ダメージ量は常に一定。レバガチャ&ボタン連打で、ダメージ減少&早期脱出を図れる

●マインを消すには、ノーマルショットか超能力技（投げ&打撃返し以外）を当てればよい。通常技では消せない

●マインはカルロがダメージを受けると、その時点で消滅する。カルロがダッシュ中に相手のバリアガードで弾かれても消える

以上が、マインのだいたいの特徴だ。

どちらかというと、積極的な攻めに組み込む技というより、浮かべておくことによって「相手のクイックダッシュを牽制する」「飛んできた弾を消す」といった、ディフェンシブな意味合いを持つ技といえよう。

理想的な使い方としては、「あらかじめマインを置いておき、アクアジャベリンで相手を吹っ飛ばして泡に入れたところを追撃（盆と正月以外にはまず決まらないか）」とか、「壁連続技として使って、普段は入りにくいサーペントプレスを入れやすくする（PSYゲージ130%以上必要）」などが挙げられる。

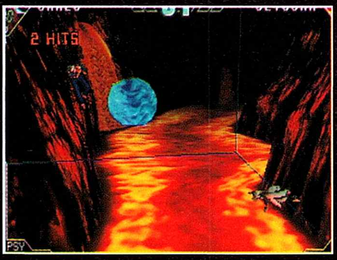
他にも、相手の回避バリアを見越して、コンボキャンセルからマインを出しておき、その後の局面を優位に運んで…と、使い道は実に幅広いぞ。



飛沫は「円」状に広がる。



レバガチャとボタン連打で、早く脱出できるぞ。



相手がダウンしたときなど、ヒマとゲージがあればマインを仕込めい。

陣取り重要

このゲームでは結界内における「自分のポジション」が重要な意味を持ってくる。

できれば壁を背負うことなく、常に結界中央で闘うのが理想である。そこで活躍するのが「マイン」と他の超能力技との組み合わせだ。

結界中央にてマインを設置し、相手の動向をうかがいつつ各種超能力技で牽制して、常に中央を維持できれば、闘いをかなり有利に進めることができよう。

牽制技筆頭として有効なのが、360度をカバーする「ハイドロブレード」だ。

至近距離では何かと潰されやすいこの技だが、少しばかり距離をおいて出せば、非常に頼りになる攻撃手段となる。

ブレードは全部ヒットすれば3ヒットになり、そこそこ痛いダメージを与えることができる。相手のダッシュ中にカウンターで当てれば、さらに大ダメージを与えられるぞ。

バブルマインを盾に中央で様子をうかがいつつ、ノーマルショット、ハイドロスパイラルで相手を動かし、近寄ってきたらブレードで迎撃だ。



端に追い込んでのブレード牽制は有効だ。

時折、アクアジャベリンを混ぜたり、アクアギムレットの弱+強のフェイントで相手を誘い、ブレードで迎撃するなどするのもいい感じだ。

勿論、自分からダッシュしてガンガン攻めてもいいのだが、取りあえずカルロのスタイルの1つとして「中央維持」を覚えておこう。

次回は「ハイドロトラップ」を交えた接近戦なぞをみんなと一緒に考えていく予定だ。

では次回まで、「さようなら（©カルロ）」

マイン実用編その①
相手の行動を制限してみる

「クイックダッシュ頻用殴り野郎」を相手にするときには、マインでの牽制は効果的となることは間違いない。

クイックダッシュの誘導性をうまく利用して（クイックダッシュは相手の位置をサーチしてダッシュする特性を持つ）、ダッシュしてきた相手をマインに誘い込むように動くことを心がけていくようにしよう。

また、当製品は、ウェンディーのミラージュステップの牽制にも大変役に立つとのご好評も受けており、移動してきたところを泡にズッポリで「ざまぁみやがれ」的算段も期待できるのがいいところ。

サンダーブレイク装填後における、マイトのライトニングハウンドを牽制できるのもいい塩梅ですね。



クイックダッシュをうまく誘導しよう。

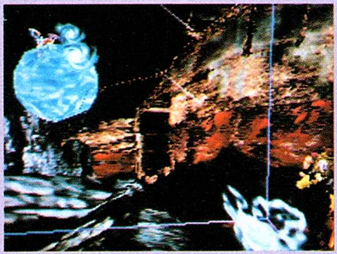
マイン実用編その②
防御壁として使ってみる

マインは出るまでが遅いのが難点だが、一度完全に出きってしまえばその汎用度はかなり高い。

ただ、防御壁として使うにはやや危険で、「あくまで保険の壁」として考えておいたほうがいいだろう（エミリオのシーカーレイをインターセプトしたり、不意に飛んできたエアクレセントを防ぐなどしか、「壁」として顕著に機能する場面は実はなかったりする）。

多段超能力技にはほとんど防御壁としての効果を成さないし、ブラックサンやヴォルテックスストリームは余裕でマインを突き抜けてくるので、油断は超禁物だ。

だが、マインに重なって飛び道具を撃つと「何の技を出したか見切られにくい」といった、ささやかな特典もあるので、マインを置いたら自分も中に入って、せかせかと弾を撃ってみるのも手だ。



さて、なにを撃っているのか分かるかな？
答えは次号。



礼儀正しいカルロ氏(24)

●ハイドロスパイラル（強or➡➡+強）●ハイドロトラップ（⬅➡+弱）●ハイドロブレード（⬅➡+強）
●アクアジャベリン（レバー半回転+弱）●アクアギムレット（レバー半回転+強）
●バブルマイン（⬅➡➡+弱）●サーペントプレス（⬅➡➡+強）



「重」よく剛を制す

ガデス攻略

まずは、殴りからの基本的な連続技をマスターしよう。

担当：RED

ガデスは、中～遠距離戦における飛び道具の撃ち合いは苦手なので、接近戦の殴り合いが重要なダメージ源となるキャラクターだと思う。まずは、殴り（コンボ）からどんな超能力技をつないで連続技を作ればいいかを解説していこう。

基本はシェービングウォール

まずマスターしたいのが、
●弱→強→シェービングウォール
という連続技。ダメージが高く、壁なし、壁が近い場合、どちらの状況でも安定してつながる。コンボを通常ガードしてから反撃しようとする相手には、シェービングウォールのみがヒットすることも期待できる。

もちろん、回避バリアを張られたらシェービングウォールはガードされてしまうが、反撃を受けることはない。

一応、弱→強→メテオハンマーというのもあるが、壁が近すぎるとつながらなくなるという欠点がある。ダメージ的にもシェービングウォールのほうが大きいので、まずは弱→強→シェービングウォールをマスターしよう。



まずは弱→強→シェービングウォールをマスターしよう。

メテオブッチャー連続技

壁ぎわにいる相手に対して殴りかかる場合は、
●弱→強→メテオブッチャー
を狙ってみよう。

この連続技は、コンボで相手を壁に叩きつけたうえに、相手と密着状態でなければメテオブッチャーがつながらない。条件的にはシェービングウォールより厳しいが、ダメージはもちろんこちらのほうが大きい。

さらにこの連続技のすごいところは、コンボを通常ガードされても、相手を壁に押しつけた状態なら、メテオブッチャーが確定するという点だ。

この場合、当然コンボ補正なしでメテオブッチャーのダメージが入るので、弱→強→メテオブッチャーよりもダメージが大きかったりする。

コマンド

●グラビティーブリット（強or→→+強）●メテオハンマー（←→+弱）●メテオブッチャー（レバー1回転+弱）
●アステロイドベルト（レバー半回転+強）※【追加】サテライトフォール（レバー半回転+強or弱+強）
●シェービングウォール（←→→+弱）●グラビティー∞（←→→+強）



弱→強の「強」を通常ガードさせれば…、



キャンセルメテオブッチャーが確定！

アステロイドベルト装着時

アステロイドベルト装着時は、装着されている岩（物体）が当たるため、弱→強とコンボを入れるだけでもかなりのダメージとなる。

ここで気をつけたいのは、アステロイドベルト装着時は弱→強→シェービングウォールがつながりにくくなる、ということ。シェービングウォールの体勢で相手に突っ込んでいくとき、岩（物体）に邪魔されて相手を摑めない場合があるのだ。

シェービングウォールで摑める場合もあるが、壁が遠い場合は弱→強→メテオハンマーにしておけば、アステロイドベルト装着時でも確実にヒットする。



アステロイドベルト装着時は、シェービングウォールが安定してつながらない。



壁が近すぎなければ、メテオハンマーが確実。十分なダメージだ。

連続技以外のブッチャー

メテオブッチャーは、連続技で決める以外にも、さまざまな狙い方がある。

簡単なのは、相手のコンボを通常ガードでしのいだあと。他のキャラならコンボを入れていくのだが、ガデスの場合、ここは迷わずメテオブッチャーを入れていくのがオススメ。もちろん、キャンセルで出の早い超能力技を出された場合は（メテオブッチャーに限らないが）、反撃できないので注意。

接近戦で、相手がクイックダッシュで突っ込んでくるところを読んで、「置いておく」という手もある。

メテオブッチャーは、本来はPSYゲージ70％消費技だが、スカった場合は35％しか消費しないのがミソ。スカりモーションも、相手がそれを見てからどうこうできるほどのスキではないので、「相手が突っ込んで来そうだな～」というところで入力してみる、という感じだ。

ただ、読みが当たっても、摑みの判定が出る前に殴られたり、逆に摑みの判定が消えたところを殴られる場合もある。決まれば下手な連続技よりもダメージがデカいし、なにより気持ちいいが、狙いすぎは禁物だ。



コンボを通常ガードでしのいだら…、



メテオブッチャーを狙おう。

なんじゃこりゃあ～

対玄信戦には、ガデスにとって危険なワナがひそんでいる。せっかくシェービングウォールやメテオブッチャーで摑んでも、技の演出中に設置してある連炎符に接触すると、ガデスがダメージを受けてしまうのだ!!!

はい、皆さんご一緒に**「なんじゃこりゃぁ～!」**



よっしゃ～!シェービングウォールで摑まえた!



連炎符にゴツンって、おいなんだよそりゃ～?大丈夫か?

目指せ！サイキッカー一番星

第2回 殴られて強くなれ

「PF2012」が、うまくなりたい！そんなビギナーに贈る、特撃ち上達講座！

ビギナー上達講座「サイキッカー一番星！」今回は効率の良いダッシュからの攻めを考察してみよう。

担当　田渕健康
スレイブ　こーじ山下

無駄なダッシュは命取り

「くおらァ！こーじィ！」

「何です？ぶっちー選手。顔色変えてどうしたんですか？」

「どうしたもこうしたもねえ！何だ先号の〃カロ〃ってのは？」

「いやー、色校じゃちゃんとカルロになってたんですけど」

「現に本じゃ〃カロ〃になってたじゃんか！このままじゃGモデルで遊んでても『あ、カロ使いだ』とか言われて後ろ指さされちまうじゃねえか！」

「そんなこと言われても…」

（議論は10時間続いた）

「まあ、済んだことは忘れて、僕の悩みを聞いてくださいよ」

「……」

「実は、前号で教えてもらったことを踏まえて、街に2012の対戦に行ったのですが、やはりちいとも勝てんのです。このままじゃ悔しくて夜も眠れませんよ！いったい、僕のプレイスタイルのどこが悪いんでしょうか？」

「…そんなにモクモクすんなよ。どれ、いっちょGモデルで対戦してみっか」

「オゲー！」

――1時間後

「やっぱりダメだー！どうしてうまく殴れないんだ!?ゲーメストには〃クイックダッシュからの殴りが攻めの基本〃って書いてあったのに！クイックダッシュしても全然殴れないじゃないかー！」

「…っていうか、あんた無駄が多すぎ」

「と言いますと？」

「ただ闇雲にクイックダッシュを連発して殴りにいっても、当たってくれるわけがないよ。相手のバリアガードで弾かれるならともかく、結局、コンボがスカってるところを狙われて負けてるじゃないか」

「…そう言われてみれば」

「奇襲という意味合いで、不意を突いていきなり殴りにいくのはいいけど、四六時中クイックダッシュ→殴りばかりやってちゃ、見切られるに決まってるでしょ。

最悪なのは弱→弱→強とか、コンボを先行入力していたときに空振りした場合だ」

「そこを狙われて僕は負けてたんですね」



特に強攻撃をスカった時の隙は甚大。南無。

「クイックダッシュの射程内で、相手が出の遅い超能力技を出そうとしているとき、または超能力技を出し終わって硬直しているとき、それが殴りどきだ。別に、相手をひたすらダッシュで追い回して殴りにいってもいいけど、その場合は的確な防御とスライドダッシュの使いこなしが必要となってくるので、ビギナーにはお薦めできないかな」

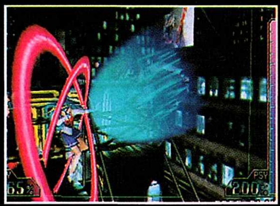
「ダッシュ殴りは勝つために必要ですが、目算のない殴りは死に繋がるってことですね」

「そんなトコだ。特に、ビギナーは無理な殴りがたたって、反撃されて以上ってなシチュエーションが多いので、ダッシュする前に〃この場合は確実に殴れるかな？〃と、一拍おいて自問したり、ダッシュで殴りにいった後のアフターケアも考えとくべきだな」

「うーん、結構深いですね」

「ダッシュからの攻撃には、まだまだバリエーションがあるのだが、そりゃまた次回だ」

「うーす」



「殴りにいけるシチュエーション」を見逃すな！

クイックダッシュの性質

「クイックダッシュ」とは、相手の位置をサーチして追従できる特殊ダッシュである。

サイキックフォースにおけるポピュラーな攻めは、クイックダッシュからの「コンボスペシャル」とされている。

クイックダッシュ中は、相手が撃ったノーマルショットを無力化できるのが特徴。

操作　弱＋強　同時押し（レバーニュートラル）



ダッシュ中はノーマルショットを跳ね返せるが、ダッシュの終わり際には当たってしまうことがあるぞ。

本日の宿題

●無駄なダッシュ攻撃は死を招く　通常技の空振りを狙われないように！

お詫び

前号の記事内において、**「カルロ」**が、**「カロ」**と誤記されておりました。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申しあげます。

4号連続特別企画

タイトー＋ゲーメスト ユニゾンプロジェクト

非売品 サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

公式設定資料集

第2弾「軍サイキッカー部隊」編

5名様にプレゼント！

前号スタートの好評企画！タイトープロジェクトデザイナー坂本氏による、非売品の「公式設定資料集」4号連続プレゼント！なんと、**オール4色**に加えて、**ゲーメスト読者のためのオリジナル設定も含めた、ファン垂涎ものの一品**であることは間違いありません！

第2弾は「軍サイキッカー部隊」編。掲載キャラは、エミリオ、刹那、ガデスの3人。「ぜひ欲しい！」という方は、官製ハガキの裏に、

●**一番好きなキャラクター名（前作登場キャラも含む）**を1人、必ず明記のうえ、**左下の応募券を貼って、**ゲーメスト編集部（左下のあて先）までお送りください。

なお、応募は**1人何通でも可（ただし、応募券の貼ってないもの、アンケート無回答のものは無効とさせていただきます）。**締め切りは**8月7日（金）必着分**まで。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。



これが、前回の第1弾「新生ノア」編の一部。欲しいよ～！

プレゼントの宛先
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株) 新声社
ゲーメスト編集部
「ＰＦ2012公式設定資料集 第２弾プレゼント」係
※応募券・アンケートの記入を必ず忘れずに！

PF2012 第2弾 応募券

次号予告！ ①非売品公式設定資料集・第3弾「第3勢力」編、プレゼント！②お待ちかね…真打ち登場！③大型プロジェクト、遂に発表！ **お楽しみに！**

限定&先行グッズ販売!!

グッズNo.3

ヴァイス クロイツ
Weiß kreuz



Weiß kreuzセット
ヴァイス・クロイツ
¥3500

○オリジナル描き下ろしイラストを使用!

●セット内容●
B3クリアポスター
カードケース
コースター

©プロジェクトヴァイス・テレビ東京

新作インフォメーション

■KOF新作グッズセット
[ポストカード・コルク3連コースター・スタンプ・トートバック]<特価>…¥4000
■SNKオフィシャル京・庵・真吾テレカセット…¥5000
■SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 ナコルル&リムルル テレカセット修羅…¥2500
■SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 ナコルル&リムルル テレカセット羅刹…¥2500
■X-MARKETあかつきごもく先生テレカ<数量限定>…¥2000
■中平ストZERO3かりんお嬢様テレカセット…¥2500
・中平先生描き下ろしと本誌掲載イラストの2枚セット
■ホットギミック&戦国ブレード設定集「drawing」(仮)…¥2000
・司淳先生の秘蔵(?)資料満載。会場先行販売。
■巣田祐里子先生ねこの手マグカップ・コースターセット…¥1500

★NEO・GEOギャルズポスターセレクションPart.2★
業務用ポスター景品の先行ロケを敢行



超機動伝説ダイナギガセット

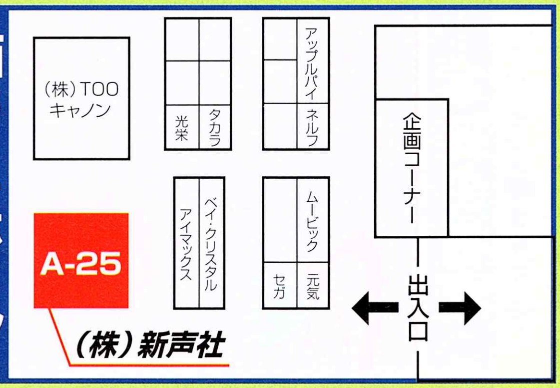
グッズNo.4

●セット内容●
B3クリアポスター
マウスパッド
テレホンカード(限定)
¥4000

超機動伝説ダイナギガ DINAGIGA

©土井武志/ダイナギガ製作委員会

西3・4ホール 企業展示ゾーン



新作トレーディングカード情報

グッズNo.9 **タイトーユニバーストレーディングカードPart.1**

1ボックス¥4710

スペースインベーダーからサイキックフォース2012まで数々の傑作ゲームを生み出したタイトーの歴史がここにある!

★1ボックスに1枚、プレミアムカードプレゼント!★

グッズNo.10 **スーパーリアル麻雀トレーディングカードPart.2**

1ボックス¥4710

最新作「スーパーリアル麻雀P7」をメインにトレーディングカード化!4人の美少女たちの過激!?なエッチシーンを収録。前回好評だった描き下ろしスペシャルイラストにもご期待あれ!

先　行　販　売



グッズNo.8

復刻版 1P カラーのみ

¥9800

ナコルル人形

¥3000以上お買い上げの方に、限定日替わりサービス品さしあげます。

※告知内容、および価格は変更になる場合がございます。　※消費税サービスです。(一部再販商品等は除きます)

GAMESTはコミックマーケット54に出展します！

グッズNo.1 サイキックフォース2012セット

原画集は逢坂浩司先生他、描き下ろし満載！
ポスターは、逢坂浩司先生描き下ろしだ！



逢坂浩司■代表作「サイキックフォース2012」キャラクターイラスト
／「機動戦士Vガンダム」キャラクターデザイン・原画／「爆走兄弟 レッツ&ゴー!!」原画etc

複製原画集（限定トレカ付き）	¥3000
スタンプセットA・B	各¥1500
ポスターセット「SECRET FILE」・プレミアスタンプセット	¥5000
ポスター・テレカセット（逢坂先生描き下ろし）	¥2500

うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス限定商品

★うたたねひろゆき先生イラストのモリガン&リリスを会場限定アイテムで発売！★

★テレカはうたたね先生のサイン入り台紙付き。リトグラフはシリアルナンバー入り（会場発売のみ）！★

グッズNo.2



モリガン&リリステレカセット	¥2400
モリガン&リリス額付リトグラフ	¥5000
モリガン&リリス額付リトグラフ・テレカセット（特価）	¥7000

うたたねひろゆき■代表作:「セラフィックフェザー」（講談社刊）／「誘惑」（茜新社刊）

グッズNo.5 横田守先生 描き下ろしセルセット

セルシートを重ねると…！横田美少女を君の好みで着せ替えて下さい。入魂のニュー企画！（限定テレカ付き）

¥5000

横田守■代表作:「野々村病院の人々」パソコン版・SS版　キャラクターデザイン・原画／「慟哭 そして…」SS版　キャラクターデザイン・原画etc.

グッズNo.6 桜瀬琥姫自選イラスト集 <Kaleido Scope>（カレイドスコープ）



¥1980 A4判平とじ

桜瀬琥姫先生が描いてきた美麗イラストを集めた、豪華愛蔵版イラスト集。

今コミケにて先行発売！

会場限定セット（数量限定） ¥4500

桜瀬琥姫自選イラスト集+マウスパッド+会場限定テレカ

グッズNo.7 真・女神転生　御祇島千明（おぎしまちあき）　複製原画集

御祇島千明先生が描いた真・女神転生関連のイラストを集めた複製原画集。¥1500／B4判　化粧箱入り　イラスト8枚（描き下ろし2枚）+解説用紙1枚

GAMEST | 株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL:03-3293-9321 FAX:03-3293-9329


君島綾音
22歳
君島唯華
14歳
ゲーセンでお待ちしてます♥
杉本みるる
17歳
橘 深冬
21歳
風見澪奈
19歳
パチンコ
Sexy Reaction
セクシーリアクション
キャラクターデザイン
琴義弓介
★パチンコで買って、彼女にコスプレさせちゃえ！
もちろん、着替え中はの・ぞ・け・ま・す♥
★プレイ中にキャラクターが話しかけて
来るコミュニケーションシステムを採用
★振動まで伝わる、臨場感あふれる
専用コントローラー搭載
©SAMMY 1998
業界初！ 脱衣ビデオパチンコゲーム登場
セクシーリアクションオリジナル時計プレゼント
このゲームのご意見、ご感想を
サミー本社AM営業本部 セクシーリアクション係 までお送り下さい。
遊びにアクティブ、インタラクティブ。
総合アミューズメント企業
Sammy
サミー株式会社 AM営業本部
本 社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
札幌営業所 〒003-0013 北海道札幌市白石区中央三条4-5 TEL:011-818-7511 FAX:011-818-7515
名古屋営業所 〒465-0024 愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F TEL:052-775-5460 FAX:052-775-5486
大阪営業所 〒556-0016 大阪府大阪市浪速区元町2-6-5 TEL:06-634-3192 FAX:06-634-3193
福岡営業所 〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅南5-10 TEL:092-432-4990 FAX:092-431-0205
サミーホームページ http://www.sammy.co.jp/

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.230
8/15
August 1998

次のゲーメストからゲーメストがゲーメストでなくなるなんて噂が出る今日この頃、皆さんいかがお過ごしでしょうか。そう次号からゲーメストが新しく生まれ変わります。どんなふうに変わるかは見てのお楽しみということで…。あえていうならば、決して間違った方向には進まないということ！ 読者のみんなのことを考えてより面白く変えていくのでヨロシクね。多分ゲームセンターが12倍くらい面白くなるんじゃないかな。

南風に乗ってきた青と白のコントラスト
とびきりのコバルト新作夏季限定！

迫りくる長き夜へのプレアデス
照り輝く真夏の攻略オーシャンレッド！

COMIC

特別企画

好評連載

ゲーメストからのお知らせ



今号のむーちゃん
（東京都 むーむーさん）

☆目次のむーちゃんのハガキが最近多くてうれしいな！

掲載広告ご案内

表紙イラスト：「ソウルキャリバー」

イラスト：株式会社ナムコ
表紙写真：「ザ・キング・オブ・ファイターズ`98」

ムック好評発売中！品切れ前にゲットだぜ！

今回、攻略ネタ詰め詰め！

STREET FIGHTER EX2

ストリートファイターEX2

エクセル特集第一弾
ドクトリンと行く「冥土ツアー」

担当：やり込み不足なCHU

「各キャラ個別でエクセルの使い方を考えてみよう」という趣向のもとに生まれた当コーナー。第1回目はインパクト重視ということでドクトリンが選ばれた。選ばれた理由はズバリ、エクセルを使った究極連続技が発見されたからだ。今回紹介する連続技はムックのバージョンよりも攻撃力（難度も）が高く、勝ち数に関係なく相手を冥土に送れるので、ムックを読んだ人も要チェックだ。

冥土までの道のり

■ポイント1■
まず最初のEXプロシブは直接当てずに写真のような位置にセットし、その後めくり狙いで跳び込む。めくりジャンプ大Pをきめたら着地後中Kを目押しで2回連続入れ、相手をセットしておいたEXプロシブにヒットさせる。EXプロシブで相手が燃えている間に少しだけ前進し、すぐにエクセルをしゃがみで発動する。

■ポイント2■
発動したら、下記の通り順番で連続技を入れていくのだが、ここのエクセルで注意するのは最後のダークワイヤー↓EXプロシブはゆっくり出してギリギリつながるようにするってことだ。これは、このつなぎを早くしてしまうと、EXプロシブが出始めで当たってしまい次の下中Kにつなげることができなくなるためだ。

下中Kが入ったらそのままDARKホールドまでつないで、引き寄せたところにバックジャンプ大K↓着地エクセル発動。

■ポイント3■
発動したらすぐに前ジャンプして、そのジャンプ中に下記の4段を入れるわけだが、ここは入れるタイミングにコツがある。最初の2段は素早く、残りの2段は少し間隔を開ける「タタンタンタン」というタイミングだ。

全体的なタイミングはゆっくりだ。早く出しきってしまうと、次の着地後の技にうまくつながらないぞ。

■ポイント4■
着地後のエクセルは下記通りの5段。ここは最初の下大P↓立ち大Kはゆっくり、その後は普通に入れていく「タンタンタタタ」というタイミングだ。

■ポイント5■
ここの立ち大Kはポイント4のエクセル中ではなく、エクセル後に生で当てること。

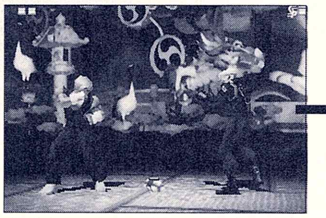
後は素早くキャンセルしてKILLトランプを出せば、相手を冥土に送れるぞ。

さて…いつ狙う？

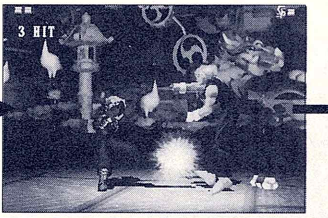
「即死連続技」ということでやはり相手体力MAXからきめたいところだが、対戦ではハッキリ言って相手の協力なしでは無理だ。

しかし、MAXにこだわらないなら、DARKホールドの後、立ち中P↓（キャンセルしないで）EXプロシブ、とセットしてやれば、相手の起き上がりからめくりスタートで狙うことができるぞ。

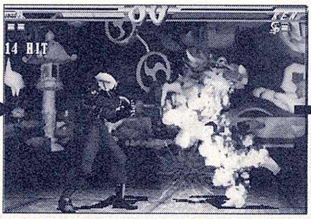
はじまり



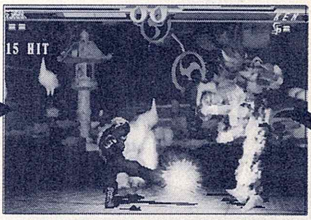
まずはこのような位置にEXプロシブをセット（ポイント1a）



下中Kを2連発当ててEXプロシブに押し当てる（ポイント1b）



ワイヤーからプロシブはこのようにヒットさせ…（ポイント2a）

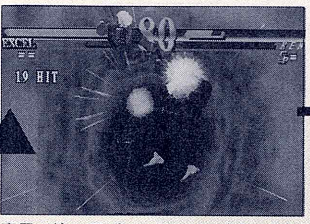


…下中Kにつなげる（ポイント2b）。

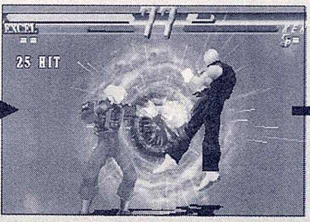
①EXプロシブ（セット）➡めくりJ大P➡下中K➡下中K➡EXプロシブ（ヒット）➡エクセル発動➡②下中K➡立ち中P➡立ち中K➡下中P➡下大P➡立ち大K➡立ち大P➡前中K➡DARKワイヤー➡EXプロシブ

これが冥土行きEXCEL連続技だ!!　　　はエクセル中

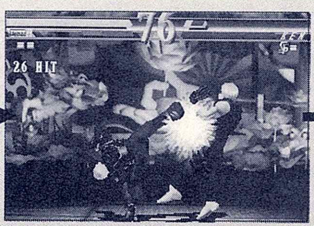
下中K➡DARKワイヤー➡DARKホールド➡J大K➡エクセル発動➡③J中P➡J中K➡J大P➡J大K➡④下大P➡立ち大K➡立ち大P➡立ち中P➡立ち小P➡⑤立ち大K➡KILLトランプ



素早く拾って、ゆっくりつなげて…（ポイント3）



…着地後、相手を落とさないように慎重に拾っていく（ポイント4）



立ち大Kを生で当て、キャンセルKILLトランプだ（ポイント5）。



根元でフィニッシュ！この後さらにKILLトランプの後半でヒット数30オーバー！

知識の漏れをチェックしよう

エクセルのシステム面をおさらいしよう

今回は、今まで断片的に説明してきたエクセルについての諸知識をまとめてみた。イマイチわかりづらいというキミも、これを読めばばっちりだ！

担当：善之字元帥

エクセルとダメージ補正

エクセルコンボの威力を上げようと研究するとき、避けては通れないのが、各技にかかってくる補正について。

ここでいう補正には、

①コンボ補正
②エクセル中のダメージ補正

の2種類があり、それぞれ1回の連続技で法外なダメージが発生しないように、少しづつ威力が低下する仕組みになっている。

●コンボ補正

エクセル中に限らず、連続技として成立するものはすべて、その2発目以降は一定の割合で威力が減算されている。この割合のことをコンボ補正と呼び、コンボ補正は段数が増えるほど厳しくなっていく。

●エクセル中のダメージ補正

コンボ補正に加えて、エクセル中に出す技には一律でダメージが半分に減算される措置が取られている（ここで各技の具体的なダメージを示すことはできないが、ムックではすべて紹介してあるので、そちらを参照してほしい）。

さらに、1回のエクセル中で同じ技を2回当ててしまうと、ダメージは8分の1になってしまうという補正もある。そのため、エクセルコンボを組み立てる際には、なるべく違う種類の技を詰め込むようにしよう。

※ただし、これらの補正によって、各ダメージが小パンチの威力を下回ることはない。


ダメージを計るときは、全体力が200、ゲージ1つが50と覚えよう。

発動時の特典をフル活用しよう!

一瞬のうちに過ぎてしまうエクセルの発動。しかし、この瞬間には活用すべき特典がいくつか詰まっている。それぞれについて説明しよう。

①発動時の無敵

エクセルを発動し、両者の時間停止が解けてから60分の8秒間は、発動した側が完全無敵の状態になる。この時間は、ほとんどの通常技の攻撃判定が発生する時間よりも長いため、エクセル発動後に最速で通常技が出せれば（後述）、実質的に無敵時間を持った通常技が出せることになる。

これを利用して、連携への割り込み・相手のジャンプ攻撃に対するスカしなどにエクセルを活用していこう。

②エクセルのレスポンス発動

相手に目の前でスーパーコンボを発動されたとき、急いでガードを入力したが間に合わなかった経験はないだろうか。これは、スーパーコンボによる時間停止が解けた後、攻撃を出した側のほうが先に動けるようになるため、自分はガード不能状態に陥ることによるものだが、エクセルを使うことによって、この状況から脱出する方法がある。

やり方は簡単。相手のスーパーコンボで時間が停止している間に、エクセルのボタンを押しっ放しにしておくだけ。こうしておくと、時間停止が解けた後に最速でエクセルを発動できるので、自分のエクセルが発動されたのを確認してからガードすればよい。

ちなみに、スーパーコンボに対してだけではなく、相手のエクセルに対してでも同様のレスポンス発動が可能だ。

③発動後の最速通常技

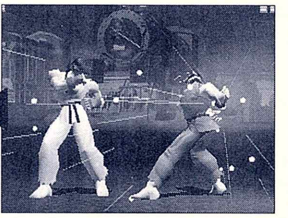
これは、以前にも紹介したが、いまだに質問が多いのでもう一度紹介しておこう。

エクセルを発動した後、最速で通常技を出したいときには、エクセルの時間停止中、出したい技のボタンをずっと押しっ放しにしていればよい。

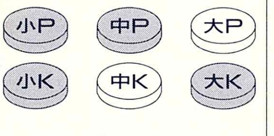
ただし、このときに出せる通常技は、エクセルを発動したときの自分の姿勢（立ち or しゃがみ）と同じ姿勢の技しか出せないので注意すること。

また、エクセルの発動に使ったボタンは、最速入力には使うことができないため、エクセル後に出したい通常技によって、エクセル発動のボタンを変えていく必要がある。


停止解除後、自動的にエクセルを発動してくれる。


スーパーコンボの時間停止中にエクセルのボタンを押しておけば…、

最速通常技に使えないボタン



発動に赤のボタンを使ってしまったら、発動後の最速通常技には青のボタンを使うしかない。

トレンドは対空エクセル!

今まで、エクセルを使った連続技は、相手・自分ともに地上にいる状態から叩き込むものというのが常識だった。しかし、研究が進むにつれ、エクセルの無敵時間を利用して相手のジャンプ攻撃を地上で撃墜し、そのまま空中の相手に連続攻撃を浴びせることが可能になってきた。

今回紹介するのはガイルの対空エクセルで、このエクセルでは、何と空中の相手に11発もの打撃を叩き込み、全体力の3分の1以上を奪うという非常に効率のいい連続技になっている。

●ガイルの対空エクセル

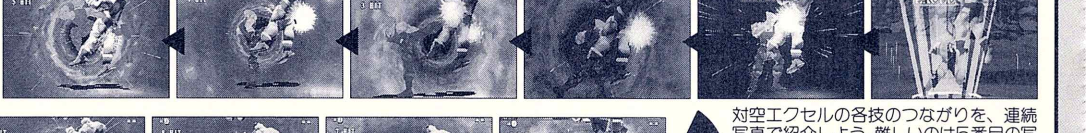
立ち小P→立ち大P→立ち中K→立ち大K→レバー後ろ入れ中K→ソニックブーム→下中P→下大P→下小P→（エクセル終了）下中P→サマーソルトキック

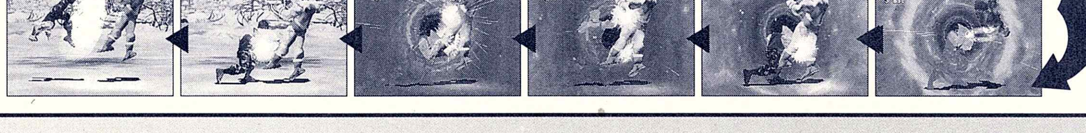
このエクセルを使う上での注意点は、発動した時点での相手との距離。高すぎても、横方向に離れすぎていても、途中で相手を落としてしまうので、なるべく引きつけてから使うようにすること。

また、連続技の後半部分で相手を落としてしまうという人は、エクセル終了直前の下中P→下大P→下小Pを、下小P→下中P→下小Pにしてみよう。威力は低下するが、安定度がはるかに向上するぞ。

今回、例に挙げるのはこの1つだが、対空エクセルは汎用性が高く、非常に使えるテクニックだ。ガイル以外のキャラでも、実用に耐えうるものは多いので、みなさんも探してみてはいかがだろうか。

ガイルの対空エクセル連続写真





対空エクセルの各技のつながりを、連続写真で紹介しよう。難しいのは5番目の写真（立中K）で、エクセル発動時に相手との距離が遠いと、ここで相手を落としてしまう。だが、すべて入れれば威力は全体力の3分の1強なので、狙っていく機会は多い。

膝に賭けるSC

対戦攻略 ▶ カイリ

新技も増えて、潜在的な性能の高さを感じさせるカイリ。地味にもいけるが派手に攻めたい。

担当：C・LAN

制空権を奪え！魍魎渦旋を活用する

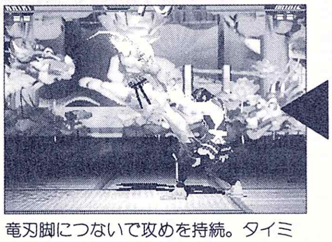
カイリは神気発動と魔龍裂光の二大必殺技を武器に、地上では足払いを中心に攻めることになる。そんな中、相手に接近する、あるいは意表を突くために使っていきたいのが魍魎渦旋（↓↙←＋K）である。

魍魎渦旋は足払いをすかしたり飛び道具を回避することができるが、技の終わり際がいまいち不安定。これを解消するために、新技の竜刃脚（空中で↓＋中K）を活用していこう。キャンセル竜刃脚につなげるには一定以上の高さが必要。組み合わせはいろいろあるが、連携重視なら小を混ぜて高度を確保するのがいい。

ちなみに魍魎渦旋はキャンセルできるタイミングが小中大で、そして1～3発目のいずれかでそれぞれ異なっていることに注意。タイミングが取りやすいのは大の2発目と各3発目で、魍魎渦旋の蹴りからすぐに竜刃脚に移行できる。これ以外のものから連携させる場合には少し待たなくてはならないので注意。フィニッシュの蹴りが暴発してしまうことだけは避けたい。

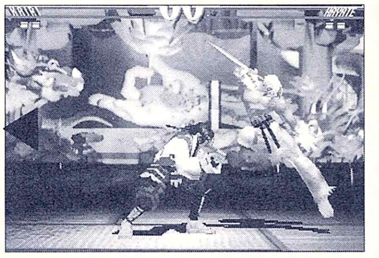
相手にガードさせることができたら、再び足払いなどをキャンセルして魍魎渦旋にいくもよし、神気発動（↓↙→＋P）でヒット確認を行う（入っていたら豺狼兇手（↓↙→↓↙→＋P）もよしだ。

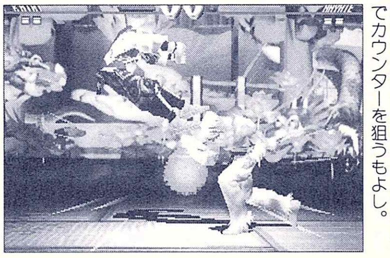

魍魎渦旋は小を混ぜると高さが確保できる。


竜刃脚につないで攻めを持続。タイミングが取りやすいのは大から。

打点が高すぎたり、あるいは相手の裏に落ちてしまったらピンチ！…だが竜刃脚のスキはほとんどないので、着地後すぐ足払いや魔龍裂光を出せば返されることは少ない。

連続技狙いの場合は中と大の組み合わせで構成する。密着から中大、もしくはディレイの中中で魍魎渦旋を出せば、竜刃脚が足下にヒット、中足払い、龍武（→＋中K）が連続でつながる。


こんなことになってしまっても…。


着地のスキは2フレしかないのでカウンターを狙うもよし。

間合いによって組み合わせやディレイ具合が変わってくるので、臨機応変に使い分ける、というのは難しい。密着時の「中技キャンセル中大→竜刃脚→中足払い」だけはしっかり覚えて、めくり成功時や相手の技の大きなスキには確実に決めていきたい。

神鬼発動はSCが鍵

カイリとリュウ、ケンを差別化している技は龍武、竜刃脚などいくつかあるが、その中でも大きいのがスーパーコンボの神鬼発動である。

空中からの飛び道具であるスーパーコンボは神鬼発動はスーパーコンボの中でも最も使用頻度の高いものになる。その理由は「使える場面が多い」こと。カイリを使いこなすには、この技の存在は必要不可欠。まずは数多くある神鬼発動の使い方を知っておこう。

■連続技

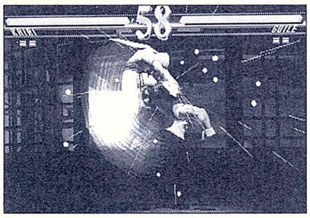
跳び込み攻撃や昇り大パンチ、魍魎渦旋、豺狼兇手、そして龍武などからスーパーキャンセルで連続技にすることができる。

前回も書いたが「龍武→神鬼発動」は絶対に覚えよう。膝がヒットすれば当然連続で、ガードされてもカイリが有利。さらに相手の足払いにかち合うと龍武は空振りしてしまうが、このときも残像神鬼発動が相手の頭上を襲う。

当然ながら、リスクが小さいとはいえやみくもに連発、なんてことのないように。相手が忘れたころに繰り出す、くらいの気持ちで。

■対空潰し

無防備に跳び込んでいくふりをして空中から出す。最も効果的なのはガイル戦。神鬼発動は無敵時間が長く、サマーソルトに一方的に勝てる。昇龍拳は少し前方に出るため神鬼発動が相手の後方に着弾することが多いので、リュウ、ケン戦では空中エクセルのほうがいいだろう。

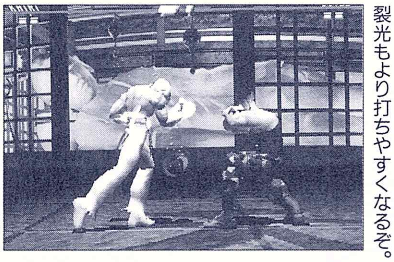

サマーソルト潰しに活躍する神鬼発動。素直にエクセルでもいいけど。

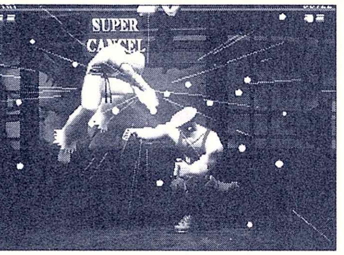
■技の硬直を消す

空中専用技という特性を生かし、ガードされると空中でスキを作ってしまう技のフォローにも神鬼発動は一役買ってくれる。

具体的には魔龍裂光と豺狼兇手で、これらはともにガードされると反撃確定となる。だが空中でのスーパーキャンセル神鬼発動を用いればスキを消せる。まあこれは当たり前だが、着地スーパーキャンセルと違って神鬼発動がガードされてもカイリが有利な状態で動ける点が大きい。

大きく前進する中、大足払い残像魔龍裂光（→↓↙＋中K小P）も使えばバクチ魔龍裂光もより打ちやすくなるぞ。


魔龍裂光。ガードされたら…、



神鬼発動でフォロー。ゲージがあればバクチ魔龍も打ちやすい。

カイリの連続技

では最後に、カイリの連続技を紹介していこう。

●ジャンプ攻撃→中足払い→神気発動→豺狼兇手

基本連続技。神気発動まで決め打ちし、入っていたら豺狼兇手につなぐ。中足払いの前にしゃがみ中パンチを追加することもできる。ゲージに余裕があればさらに雅竜滅蹴につないでもいい。

●めくり中キック（大パンチ）→中足払い→魍魎渦旋（中大）→竜刃脚→中足払い→魍魎渦旋（大大大大）

ラストの魍魎渦旋はディレイをかける。ダメージ重視なら大大中大で（3発目は中のほうが攻撃力が高い）。魍魎渦旋を3発でやめてスーパーキャンセル神鬼発動、豺狼兇手につないでもいい。

また、竜刃脚から「龍武→神鬼発動」に直接つなぐこともできる。

●めくり中K（大P）→エクセル発動（小P→中K→しゃがみ中P→しゃがみ大P→中P→大P→小足払い→中足払い→大K→魍魎渦旋中）大大渦旋（大大中大）｝or｛魍魎渦旋→竜刃脚→中足払い→｛魍魎渦旋大大大→豺狼兇手→雅竜滅蹴｝

エクセルの魍魎渦旋から竜刃脚→中足払いにつながるあたりが何ともカッコイイ。が、この部分のつなぎが難しく、最速ではダメ。微妙にディレイをかけていかなければならない。

カイリはリュウ、ケンとの共通点が多いだけに、特徴的な部分をピックアップしてみた。リュウ、ケンを使っていた人は、本格的に始めてみてはいかがかな？

実は投げキャラ(ウソ)

対戦攻略

シャドウガイスト

ゲージさえあれば、楽しいことがたくさんできるぞ。

担当：はまー

隙を見せればゲージが増える!?

シャドウにとってガードされても安全な必殺技は、デスプレスただ1つ。そのデスプレスにしても、相手プレイヤーの反応次第では空中で撃墜されてしまう。

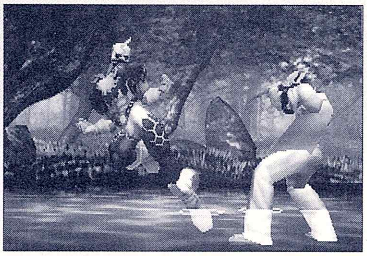
そこで、普段の攻防にもさりげなくほかの必殺技を混ぜ、こまめにゲージを稼いでおきたいところ。しかし、反撃を受けないようにするためには微妙に工夫していく必要がある。

●小デスクラッシャー

じつはこの技、どこでガードされても打撃技では反撃されない。しかし相手のほうが早く動き始めるので、攻めを継続させることは基本的にはムリ。ただ、ここで相手の反撃の失敗を誘ってみたり、反撃技をガード後リバーサルのデスエスケイプ(⬅⬅)でゲージを稼いでみたりと、見方を変えればチャンスと言えなくもない。相手が反撃できないということを認識してくれれば、強引に小クラッシャー→下小P→小クラッシャー→…と仕掛けてみてもいいだろう。

●デスソードキック

この技は、ヒットさせれば連続技が入るほど相手は大きくのけぞるが、ガードされると硬直がかなり短く反撃を受けやすい。が、打点をかなり下げる（足元を狙う）ようにすれば、どうにか打撃技はくらわないようにはできる。



この打点でやっと同時に動き出せるようになる。

この2つの技がガードされたあと、小のデスプレスを出してみるのもおもしろい。あっという間に上空へ跳んでいくので、ジャンプではスカせないタイミングの足払いでも避けつつ攻撃できる。

This is my DREAM!

シャドウには、地上と空中で2種類のデスドリームがある。とはいっても性質的には違う技で、地上版はスカロマニアのものと同じく「移動投げ」、空中版はEX2ではほかに類を見ない「空中コマンド投げ」になっている。

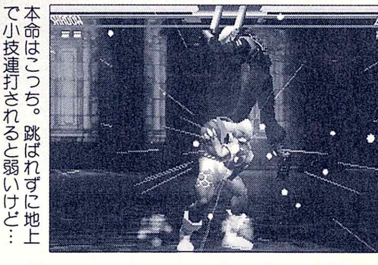
地上版の狙いどころは、何だかんだでやはりCBの後。出始めの無敵時間が切れてから投げ判定が出るまでに若干の隙があるので、ほくとの連舞のように相手の攻撃をスカしつつ掴む、といった芸当は難しい。

ただ、デスドリームを見てからジャンプで避ける人に対しては、ドリーム失敗後すぐにデスエナジーを出すことで、空中にいる間に迎撃することができる。中攻撃（➡＋中Kも含む）に強制キャンセルをかけて出すといい感じだ。

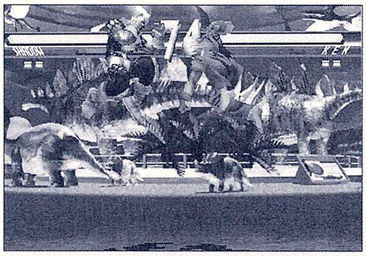
空中版はレバー2回転というコマンドなだけに、お世辞にも実戦的とは言えない。が、投げ間合いは上下左右ともかなり広めで、高さの制限もほとんどないため、早めに仕掛けておけばけっこう投げられるものだったりする。普段から低めのデスソードキックを多用しておいて昇り蹴りでの反撃を誘い、そこを相手の攻撃射程の外から吸ってしまうことも可能だ。



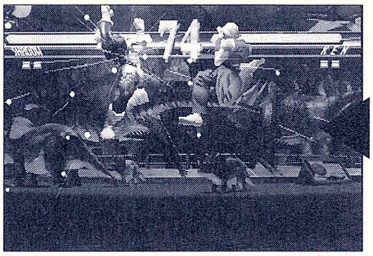
「ピカーン!」と威しておいて、



本命はこっち。跳ばれずに地上で小技連打されると弱いけど…。



ジャンプ大Pで迎撃にこられても、



こんな離れたところで見事にバキュームできる!

また、地上でレバーを2回転させることで、ジャンプ直後に投げることもできる。リュウ・ケンの竜巻旋風脚やカイリの龍武を狙って吸い込むこともできるので、自信のある人はチャレンジしてみてほしい。

呪われた連携、中足襲牙の恐怖

対戦攻略▶

ガルダ

少し練習すれば、すぐに遊べるキャラだぞ。

担当：RED

まずは地上戦

一見変わったキャラに見えるガルダも、まずは他のキャラなみに地味な地上戦をこなすことが必要。

地上の、いわゆる足払い合戦で主に使っていくのは、しゃがみ中パンチ、中足払い、大足払いの3つ。しゃがみ中パンチは足払い潰しに使ったり、大足払いは跳び道具の下をくぐれたりと、この2つの技の使いかたは、他の多くキャラと同じだ。

中足払いを出すときは、キャンセルタイミングで襲牙（↓↘→+P）を入力していこう。中足払いヒット時は襲牙が連続ヒットする。襲牙は、この場面に限らず、大で出していこう。技の発生やスキは同じだが、ダメージが大きい。

中足払い→襲牙がヒット時にゲージがあるなら、さらにスーパーキャンセルして鬼燕翔（↓↘→↓↘→+P）へとつないでいこう。

跳び込みからの攻め

中足払い→襲牙という連携は、実はかなり強力な連携となっていて、跳び込みからの攻めでも大活躍する。

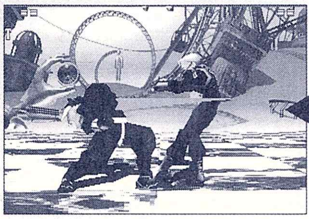
なぜこの連携が強力なのかを説明しよう。

まず、襲牙はガードされた場合でもガルダが9フレームも先に動けるので、反撃をうけないどころか、ガルダ有利の状態で攻めを継続できる。

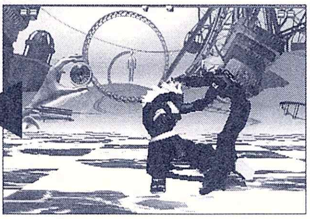
襲牙の削りダメージがなかなか大きい点も、ポイントが高い。

さらに中足払い→襲牙の間が、「割り込めないが、動くと（襲牙に）当たる」という、実に都合のいい連携になっているのだ。

以上のような理由で、跳び込みからは、基本的に中足払い→襲牙までを決め打ちで出していき、ヒットしている場合は鬼燕翔→鬼燕舞（↓↙←↓↙←+P）とつないで大ダメージを奪おう。



キャンセル襲牙へ。ヒット時はさらにスーパーコンボへ。



ジャンプ攻撃から中足払いへつなぎ…、

襲牙からの連携

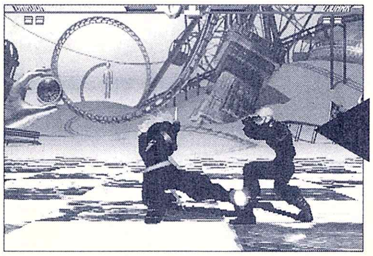
跳び込みから決め打ちで中足払い→襲牙を出していくと、襲牙をガードされることも多くなる。襲牙をガードさせたあとの連携も用意しておこう。

最も手堅いのは、襲牙を出したその位置から、そのままもう一度、中足払いを出すパターン。ぎりぎりだが中足払いが届き、しかも連続ガードになる（残念ながら、この2発目の中足払いからキャンセル襲牙を出しても、同キャラ戦以外はスカってしまうのだが）。

もう少し攻撃的にいくなら、一歩踏み込んでから中足払い→襲牙とやるのもいい。一歩踏み込んでいれば襲牙も届く。



襲牙をガードさせたら…、



その場から中足払いを出すと連続ガードに。

鬼斬の使い方

対空は基本的に鬼斬（→↓↘+P）でOK。判定が強く、無敵時間もあるので信頼できる。

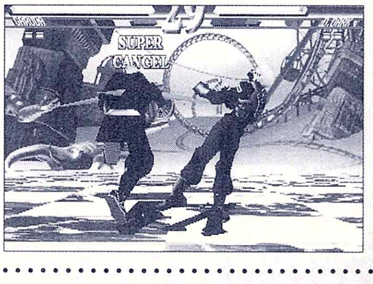
鬼斬は対空以外でも、地上の相手を引っかけるようにして使うのも有効。相手が足払い等の通常技を出してくるところに、鬼斬を合わせて出していくのだ。

鬼斬は攻撃判定が横に大きいので、少し離れているかな～という間合いでも、相手が出してきた手足を引っかけて巻き込んでくれることが多い。

鬼斬は小、中、大どれで出しても出の早さや無敵時間は変わらないので、攻撃判定、ダメージの大きさを重視して大で出していこう。

地上の相手に鬼斬を合わせるのは、バクチのようなものだが、ガードさえさせればスーパーキャンセル鬼燕舞である程度フォローがきく。着地の瞬間に鬼燕舞を出せば、着地の隙を狙ってくる相手を返り討ちにできるぞ。ただ、相手によっては落下中を狙ってくる場合もある。そういう場合は、相手キャラの動きをよく見て空中で鬼燕舞を出していこう。

ちなみに、地上で出した鬼燕舞は、ヒットしても相手がダウンしないので、技が出終わる前にレバー操作で逃げるようにしないと反撃を受けるので気をつけよう。空中で出した鬼燕舞は、レバー入力による制御はできない。



鬼斬をガードされたら、鬼燕舞でフォローする。

めくりを狙え

ガルダのジャンプ中キックによるめくりは非常に見切りにくい。起き攻め等、近い間合いから跳び込むチャンスに恵まれた場合は、常にジャンプ中キックによるめくりを狙っていこう。

投げを使うときは、パンチ投げを使えば間合いが離れないので、ジャンプ中キックによるめくり狙いの起き攻めができる。キック投げだと間合いが離れてしまい、起き攻めがしにくいぞ。



ジャンプ中キックによるめくりは見切りにくい。

即戦力連続技

●ジャンプ攻撃→下中K→襲牙（大）→鬼燕翔→鬼燕舞

ガルダの基本となる連続技。下中P→下中Kでもヒット時は連続になるが、ガードされた場合に割り込みのチャンスを与えることになるので、下中Kだけにしておいたほうが良いだろう。

最後の鬼燕舞は、ダメージ効率が悪い。ここまで入れるかどうかは、状況を見て決めよう。

●鬼斬→鬼燕舞

鬼斬で巻き上げた相手に鬼燕舞で追い打ちする。ダメージ効率はあまり良くないが、ゲージに余裕があるときや、相手の体力が残り少ないときは狙っていこう。

位置関係によっては、鬼燕舞がカス当たりになってしまう。ガルダが相手キャラより上の位置で、左右のズレがない状態で鬼燕舞を出すと、ダメージが大きくなるぞ。

●ジャンプ大P→下中K→襲牙（大）→蒼魂弾→鬼燕翔→鬼燕舞

新スーパーコンボの蒼魂弾（↓↙←↓↙←+K）を使った3ゲージ使用連続技。

●エクセル発動から、下小K→立ち大P→下中K→轟牙（大）→鬼斬（小が安全）→襲牙（大）

地上で相手の連携にエクセルで割り込んだとき用の連続技。しゃがんでいる相手に対して、少し離れている状態でも入れることができる。

三連棍から先が本番！

対戦攻略

七瀬

霞嵐(かすみおろし)大作戦！ ～其の壱～

跳ねてるだけではすぐに落とされるようになる。工夫の利く技、霞嵐で変則的に攻めていこう！

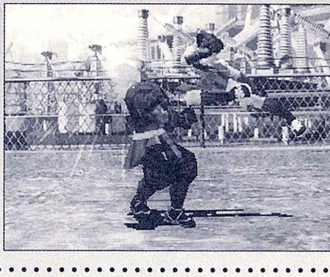
担当：KAL

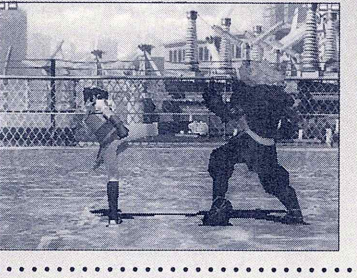
七瀬の長所としてはじめに思い浮かぶのは、やはりジャンプの速さだろう。跳び込み対策のできていない相手には、単純に跳び込みを繰り返すだけでも勝つことができる。このときはジャンプ中Kをメインに使っていき、正面からの跳び込みと"めくり"の両方を狙っていく。

ジャンプ中Kによる跳び込み後は、立ち中Kを出していくのが基本。ここからキャンセルで小三連棍を2発まで出すのが1セットだ。そのあとは再度めくりにいったり、隙間を空けずに立ち中K→小三連棍で固めていく。ただ、この作業を繰り返すだけでは相手のガードを崩すことができないので、三連棍から連続入力で出せる霞嵐を使い、流水か、さらに連続技を狙う。

ちなみに、三連棍を1発にするか2発にするかはタイミングをずらすかどうかの問題なので、その後の展開にはあまり影響してこない。

そのほかに覚えておくとお得なのが、対空技として強力な立ち大K。そしてしゃがみガードを誘う下大Kの2つだ。


ジャンプ中Kでめくりを狙う。正面からもこれでいい。


着地後は立ち中Kにつなぎ、ここからキャンセル必殺技へ。


立ち大Kは信頼できる対空技。対地も兼ねる。

めくりから

ジャンプ中Kによるめくりから入った場合は、相手との間合いが近いため、小霞嵐だと空振り。大霞嵐だとヒット。流れるように攻めていくなら、小霞嵐から流水を狙っていこう。


近距離から跳んだときは大抵めくりになる。ジャンプ中K強し！

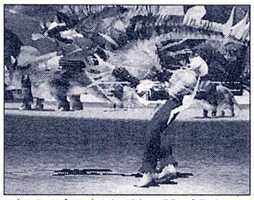

着地後立ち中K→小三連棍1～2発と基本の流れ。ダメージをあたえたいなら…、


三連棍から小霞嵐。この間合いからだと小霞嵐は空振りし、相手の眼前or真裏に落ちる。

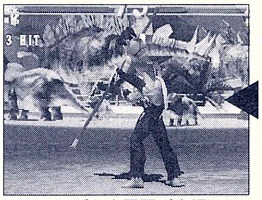

そして着地と同時に流水をかけてしまう。中霞嵐を当て逃げするという手もある。

正面から

正面から入ったときは間合いが離れているので、小霞嵐だとヒット。大だと空振り。流水を狙うなら大霞嵐だ。なお、どちらのばあいも中霞嵐はヒットになる。中から裏に着地して攻めるという手も。


ジャンプ下中Kの膝で跳び込むのもいい。下大Pなどの通常技対空をつぶしやすいのだ。


立ち中K→小三連棍までは同じ。ここからめくりや、立ち中Kに戻るのも有効。


正面からだと大霞嵐が空振りになる。流水を狙うならここから。


流水後はさらに攻めが続くので、ぜひとも決めていきたい。

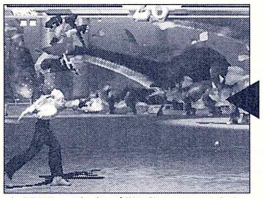
相手が画面端のとき

相手を画面の端に追い込んでいるときは、中霞嵐の使用頻度を上げて「中霞嵐→立ち中K」の連続技を狙っていこう。たまに大霞嵐を混ぜて空振り→着地し、流水やジャンプ攻撃にいくと理想的。


中霞嵐は1～2発目をやや早めに出し、3発目を少し遅めに出して低く当てる。

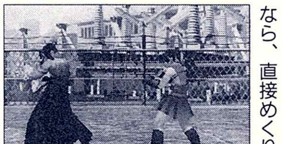

すると立ち中Kが連続技に。「うきゃっうきゃっ、きゃっ」てなタイミングになる。


端では、大霞嵐によるスカしが非常に有効。中霞嵐1～2発後に出すのが基本だ。


大霞嵐→流水が警戒されはじめたら、大霞嵐でスカしたあとジャンプ攻撃にいくといい。

流水からの攻め

流水後は、立ち中Kを連続ヒットさせることができる（流水→立ち中Kで2ヒット）。タイミングはシビアだが、これができるようになるとさらに攻めが続くので重要だ。立ち中Kからは中三連棍1発目が連続技なので、SCして弥生投棍技につなぐのもよし。中三連棍→霞嵐で奇襲に戻るのもよし。標準サイズのキャラなら、直接めくりも狙える。


流水→立ち中Kはマスターすべし。相手キャラの頭の振りに注目してボタンを押そう。

弥生投棍技を使おう！

スーパーコンボの弥生投棍技は、出したあとレバーの上下で軌道を操作することができる。さらにPボタン3つ同時押しでその場に停止させることもできるので、さまざまな使い方のできるじつに面白い技だ。対空に使ったり、相手キャラの目の前や頭上に設置して攻めにいったりと活用場面は多い。多用していこう。


P3つ押しで対空防御もいいが、このように設置して攻めにいくのが面白い。

ハードボイルドまっしぐら!

対戦攻略 C.ジャック

華麗なる連続技への布石

目指すは高威力な連続技。しかし立ち合いは押され気味。ここをどう乗り切るか…。

担当:アディオス

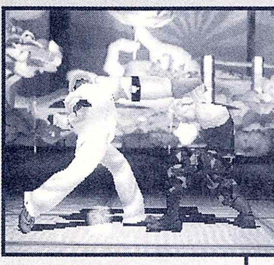
主要な必殺技のほとんどがガードされてしまうと反撃を受けてしまう今作では、もはや頼れるのは連続技しかない。足払い合戦等の立ち合いはゲージを溜めるもの、と割り切ってしまうのもなんだが、少なくとも趣を感じている余裕はなさそうだ。

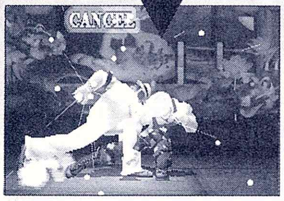
ホームランフォローがいかに大事か…

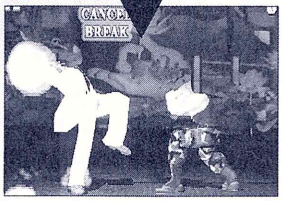
ジャックの主戦武器は言わずと知れた、ダッシュストレート。これを中間距離でリバーサル(相手の技をガード後)等を伴って出していくのが基本。その際できれば走行中にヒットするかしないかを見極め、ヒット確認ができればホームランヒーローにつなぎ、コンボにもっていくというのが理想ではある。

ではガードされていたらどうか。放っておけば反撃が確定するので、そうならないよう多少遅らせ気味のSCでホームランヒーローを出していく。こうすることで簡単に反撃させないようにするのだ。しかし相手も毎回反撃してくるとは限らないので、通常技をつないだり跳び込み。そしてCBといった選択肢が浮かび上がってくる。

当然これらは読み合いで外れることもあり、ゲージが不可欠だが、この駆け引きをモノにしていかないことには勝つことは難しい。バッティングヒーロー後も同様と思っておこう。





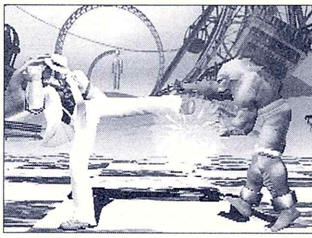


超基本的なストレートがガードされた際の読み合い。やり込んでいる人にとっては今さらだが、これからジャックをやろうと思う人は、このゲージを使ったフォローを徹底するようにしてほしい。

さて、立ち合い時では常にストレートやアッパーが、打ちやすい状況にあるとは限らない。その原因の1つは〝足払い合戦〟にある。よって、それをある程度制しておくことが、ストレートの出しやすさや跳び込みやすさにつながるというわけだ。

そこで最も活用してもらいたいのが、立ち中キック。しつこいようだが、これを相手の足払いをすかすように当て、キャンセルしてバッティング(中)につなぐのが、前作から引き続き有効。ガードされた後の硬化が気になるのなら、サッカーボール(大)にしてもいいだろう。ただし、その場合は2ヒットにはならない。

また中キックに並んで強力なのが、ホームランヒーロー。バクチ要素も強いが、足払い系の技に対しては絶大な威力を誇り、まず打ち負けるようなことはない。レバー操作だけしておき、相手キャラのモーションを見たらボタンを押すという感じで、できるだけミスをなくそう。これが高確率で成功するようになれば、勝率はさらに高くなるぞ。



もちろん立ち中キックは今回も立ち合いでの要。

エクセルに威力を求めるなかれ!

エクセルを多用するキャラは、無敵時間の利用といったシステム的なものに加え、やはり威力的にも求めるべきものがあるようだ。しかしジャックに関して言えば、威力的にエクセルがスーパーコンボを凌駕することはまずない。とは言え、システム的には利用したいので実戦的なエクセルコンボを覚えておこう。

●立ち小K→下中K→下大P→立ち中K→立ち中P→立ち大P→立ち大K→立ち小P→立ち中K→立ち大K→立ち中K→ダッシュストレート

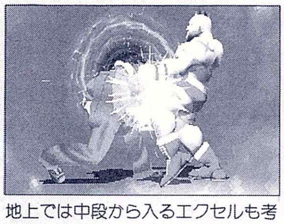
とりあえず基本的な地上のコンボ。ゲージがあれば最後のストレートをSCしよう。

●レバー前入れ中P→バッティングヒーロー→サッカーボールキック→ダッシュアッパー→ダッシュストレート

これも地上用。中段スタートなので、前出が安定してガードされるようなら使い分けていくといい。通常技は挟めないので注意。

●J中K→J大P→J大K→立ち大K→立ち中K→下中P→下大P→立ち中P→立ち大P→立ち小P→ダッシュストレート

ホームランで浮かせた後のコンボ。空中エクセルの発動ポイントは上昇中。キャラ同士が重なる少し前が理想的。地上の立ち大Kは最速なので、若干の練習が必要だ。



地上では中段から入るエクセルも考えておこう。

嗚呼…怒バットの華

連続技はジャックに限らず、このゲームの〝華〟である。しかもジャックのそれは、どれも高威力。「連続技を完璧にすることが即勝利につながる」と言ってしまうと味気ないが、それぐらい———特にジャックは———重要であることに誰も異論はないだろう。

●J大P→下中P→下中K→ダッシュストレート→ホームランヒーロー→下大P→ダッシュアッパー

前作から引き続き基本中の基本。当面これさえできれば問題ない。ただし最後のアッパーをSCしても絶対につながらないようになっている。

●ジャンプ大P→下中P→下中K→ダッシュアッパー→ホームランヒーロー→J大P→下大P→ホームランヒーロー→…

アッパーにするところがミソ。こうしないとホームランの高度が出ず、この追い打ちは不可能。できるだけ低い位置でJ大Pを当てないと下大Pで拾えない。また軽いキャラには、ホームランがすかってしまう点にも注意。

●…→ホームランヒーロー→立ち中K→ファイナルパンチ(LV1)→ホームランヒーロー→…

ホームラン後の追い打ち。そのバリエーションの1つ。前出のものと比べると威力は落ちてしまうが、非常に簡単なのが何よりも嬉しい。さらに軽いキャラでも、しっかりとホームランが入るのでかなり実戦的ではないだろうか。ただし1つだけ問題があって、画面端に相手を追い詰めている状態に入れると、ファイナルがすかって使えない(軽いキャラのみ)。

●ファイナルパンチ(LVファイナル)→ダッシュストレート→ホームランヒーロー→立ち中K→ファイナルパンチ(LV1)→ホームランヒーロー→立ち中K→ファイナルパンチ(LV1)→ホームランヒーロー→…

一応即死コンボ。〝ファイナル〟スタートだから当然と言えば当然で、実戦ではまず入らない。ちなみに地上で立ち大Pをキャンセルしてコンボになるレベルは〝2〟まで。



ホームラン後は空中で立ち中キック…、



それをキャンセルしてファイナルパンチ…、



SCでホームラン。あまりにも簡単なのが感涙モノ。



ちょっとしたおたのしみ

覆面の男たち

このコーナーは、試合中の駆け引きとはまったく関係ない次元のお話です

担当：借金



バルログは、勝利ポーズの時に仮面をとることがある。この、素顔状態で試合をすることができるやり方が分かったので紹介しよう。

キャラクターを選んだ後、GOOD LUCK!という文字(CPU戦はROUND)が出ている画面で小P、大P、中K、スタートを押しっぱなしにしてラウンド開始を待つ。これで仮面を外してプレイすることができる。たまには風を直接感じてみてはどうかな?



この画面でボタンを押しておくだけなので失敗しようがない。あせるな。



次の試合でも再び入力すれば、仮面をとれる。そう、キミの自由なのだ。

懐かしのあの技が今!

スカロドリーム'95 使用コマンド

❶キャンセルブレイクを2回(GBは不可)、
スーパーキャンセルを2回、
エクセルを2回使用する
❷自分の体力が半分(100/200)以下である
❸上の2項目を満たした後にスタートボタンを押す
以上3項目を満たした後に
新スカロドリームを決めるとスカロドリームが
発動する。

スカロドリーム'95改 使用コマンド

❶スカロドリームが使える条件を満たす
❷スカロドリーム入力からヒットするまでに、
レバーを下に入れ、小P、中Kを
同時押ししておく
❸ヒットしたら、ボタンを押したまま
カットが変わるごとに、レバーを
左、右、右、下、左と入力する(右側では左右逆)

まずは、使用条件となるスカロドリームの使用方法について。CB、SC、エクセル、を2回ずつ使うという部分だが、これはただ使えばいいので相手にヒットしなくても出せば1回とカウントされる。

次のラウンドにも条件は継続されるので、1ラウンド目にCB、SCを2回ずつ出し、2ラウンド目にエクセルを2回というのでもOKだ。

一度条件を満たせば、一試合中なら何度でも使うことができる。ただし、次のラウンドに戻ったときの初期状態は新スカロドリームなので、体力が半分以下になったところで再びスタートボタンを押す必要があることに注意しよう。



ビームチャンス到来。レバー下と小P、中K押しっぱなしを忘れずに。



絵が変わったぞ。はいっ左！この調子でモーションごとに入れていこう。

ビームでKOすると地球が…また、「俺って卑怯だぜ〜っ」なる輩はレバー下入れ続けの急所ドリーム（仮名）が最適。



うまいことファイナル'95改で相手をKOすることができたなら、



なんと地球に5つの戦隊光が飛んでいくオリジナルエフェクトになるぞ。



レバーを下に入れ続ければ、急所ドリームも健在。スカロハラショー。

死のノコギリ、笑うシャドウ

シャドウのスーパーコンボ、デスドリームでフィニッシュしたときの笑えるネタを提供しよう。KOした後、すぐに飛ばさずにリプレイ画面を待つ。デスドリームの5枚目のカットであるノコギリ部分でスタートボタンを押す。勝利ポーズのときにシャドウがノコギリを持ったまま笑うぞ。



リプレイ画面を見つつ、ノコギリがきたら素早くスタートで飛ばすのだ。



するとこのとおり。ノコギリを持ったままシャドウが勝ちポーズを取る。

タンクゲームよ永遠なれ

GUARDIAN FORCE™

ガーディアン　フォース

©SUCCESS 1998

瞬時に的確に砲塔を回せるようになると、それだけで脳内麻薬が出るような気になりません？

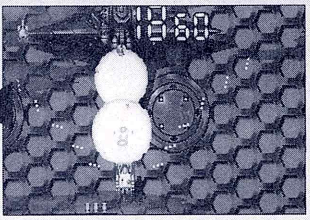
担当：はまー

STAGE-E 帝国秘密空中基地 ニンジャフォートレス

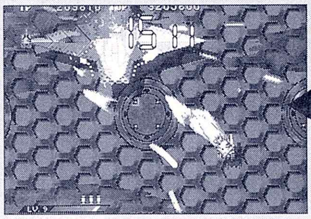
この面はとても短いのだが、そのぶん敵の攻撃展開が早く、クリアまでずっと気が抜けない。

中ボス

連続して3機の中ボスが出現する。破壊可能なパーツが3つあるが、さっさと本体を壊してしまったほうが楽だろう。



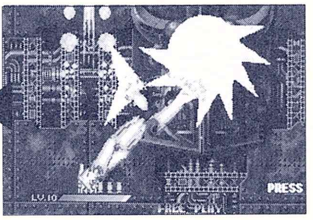
まずは正面のパーツを壊し、



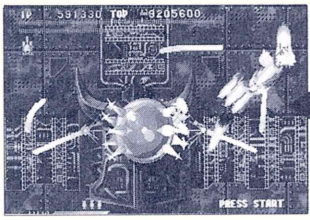
誘導レーザーの発射を確認したらすぐに斜めへ移動、移動側のパーツと本体を同時に撃ち込んで壊す。

超合金盾装浮遊台 フルメタルジャケット

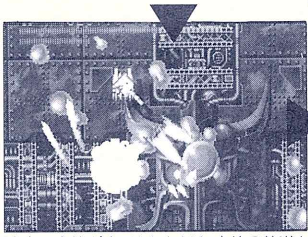
ステージ5のボスは、本体とそれをプロテクトするパーツの2つぶんの耐久力が表示されている。本体のみを破壊してもクリアにはなるが、結局は両方とも均等に撃ち込んでいったほうが楽だ。



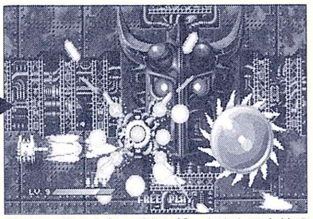
ブーメランは、避けずにすべて壊してしまおう。



このレーザーは、画面外枠を回り続けていれば当たらない。



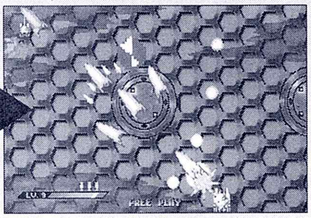
途中で本体が出てきたときは、本体の軌道を先回りするように動きつつ砲塔を回して撃ち込む。



最終形態は、ピンク弾を撃ったあとの本体の斜めには移動しないように。

STAGE-F テイタニア渓谷

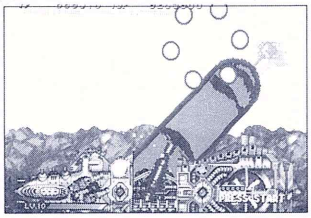
前半は銀世界でアンフォーギブンとの死闘、後半は要塞内で固定砲台の弾幕をかいくぐっていく。敵の配置を考えて砲塔を効率良く回していく、ガーディアンフォースの基本が試されるステージだ。



もう片方のパーツが自爆したときの弾は、距離をとって隙間をよける。

空中戦艦 アンフォーギブンMk.I

何機登場したか分からないアンフォーギブンだが、こいつが正真正銘のオリジナルにして最強。速くトリッキーな攻撃が多いので、安全にいくならスペシャルウェポンを1～2発使ってしまうことをお薦めする。



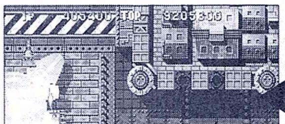
Sウェポンを使うときは、真ん中の主砲にも当てていこう。

要塞入り口～要塞内部

進行方向が上になったあとしばらく進むと、いきなりレーザーを撃たれる。アイテムの回収はほどほどにして、画面端へ避難するようにしよう。



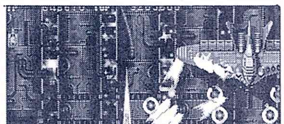
一度レーザーを撃ったあとはもう攻撃してこないので、破壊が遅れたらほかの砲台を優先しよう（写真は悪い例）。



途中に2体いるフローティングタンクは、出現位置を覚えて密着、弾封じをしてしまえば楽勝。

要塞内部では壁際からの攻撃が多いので、全体をよく見て確実に砲台を潰していくこと。とくにレーザーを撃ってくる中型砲台は、優先して壊すようにしよう。

ボス手前で出てくる爆撃機は、常に反対方向から撃つようにすれば問題ない。



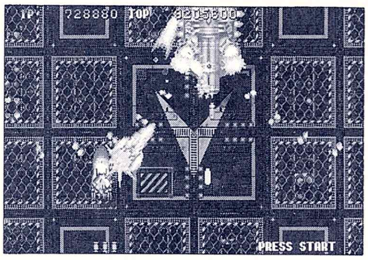
円盤型の弾は、簡単に間に入れる。

新鋭汎用戦車 ショートサーキット

ステージFのボスは、3種類に形態変化する高機動の中型戦車。まずはショートサーキットだが、画面いっぱいを使って大きく回るように動き、つねに主砲の狙いからズレるようにすれば問題ない。

試作砲塔 ドッグノーズ

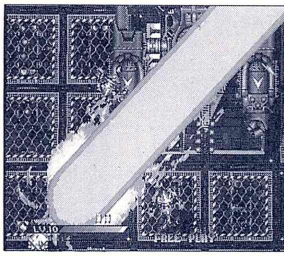
ドッグノーズの主力武器は、前方をまんべんなくカバーする通常弾+主砲からのバルカン連射。バルカンはつねに自分を狙っているので、距離を取って引き付けつつ避けよう。途中でバラまく機雷はまず壊せないので、爆発後の拡散弾を慎重によけること。



中央上部に移動したら、少し怖いが通常弾の隙間を上に切り返す必要がある。

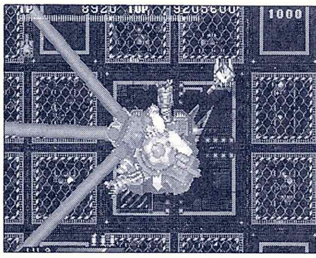
試作砲塔 ブラッドハウンド

大仰な手が2本付いてはいるものの、ここからの攻撃はあまり怖くない。基本的に左下で構え、飛んでくる弾を細かく避けていれば大丈夫だろう。ただし、画面内を大きく回っているザコが自機のほうへ迫ってきた時は、大きく動かないと狙い撃ちにされてしまう。



スペシャルウェポンでやり過ごしてもOK。

一定ダメージを与えたあとは、ステージCのボスのように中央に陣取って攻撃してくる。同じように左下で細かくよけることになるのだが、しばらくすると3ウェイにレーザーを照射しつつワインダーしてくるので、間に入ったままタイミングよく移動しよう。1回目は右回転(早)→右回転(遅)→左回転(早)→右回転→……、2回目はずっと右回転とパターンになっているので、覚えてしまえばなんてことはない。



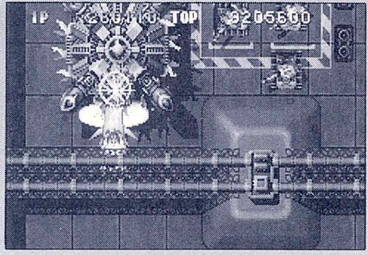
うまく移動すればレーザーの外側に出ることもできる。

STAGE-G 帝国地下大格納庫ハデス

いよいよ最終ステージに到達。多方向スクロールに地形+戦車群と、ここまでのすべてが凝縮されてプレイヤーを待ち受ける。

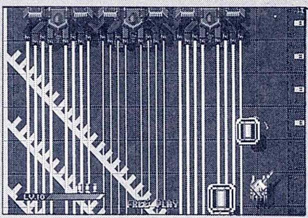
スタート～中ボス前

上に進む途中で、真ん中に地形&ザコ戦車、左右を中型の移動砲台が下に移動していくところがある。移動砲台を優先して始末していきたいが、移動がけっこう速いので押し潰されないように。壊したあとは、残骸の横を抜けていこう。また、移動砲台のラッシュが終わったあと、いきなり上部からレーザーを斉射されるので、画面右端に避難しつつ右画面外にいるザコ戦車を壊しておこう。

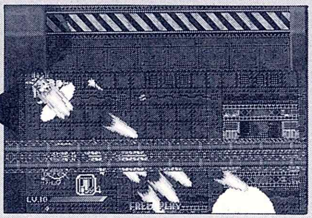


最低でも左側だけは全滅させていこう。

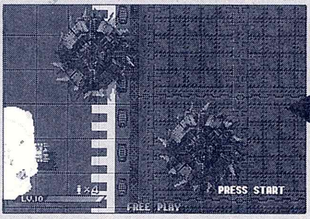
しばらく進むと、進行方向が下になる。ここにはザコ戦車がたくさんいるだけなのだが、砲塔の回転方向を間違えやすいので注意。



このあと進行方向は右になる。左上の敵は深追いしないように。



あまり砲塔を回さず、移動だけで壊したほうが楽かも。

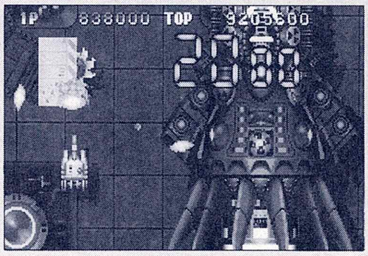


左に進んでいくところは、前に出て移動砲台を速攻で壊していこう。

中ボス～ボス

ビーム噴射が終わってスクロールし始めたら、左右どちらかの回転機雷を出すハッチを速攻で壊してしまおう。

中ボス戦の直後、レール上を移動するレーザー砲台+中型戦車×3+ザコヘリの大群の混合攻撃がくる。ここはひじょうに難しいので、自信のない人はスペシャルウェポンを使ったほうがいいだろう。

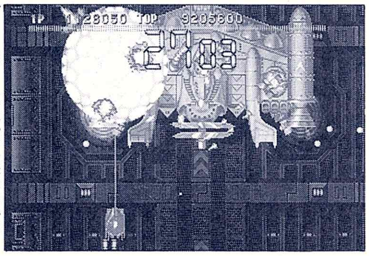


ここを壊してしまえばザコ同然。

戦術強襲型 凡用キャリアーメテオ

本土直結海底軌道トンネル「ルルイエの門」に突入すると、いよいよラストバトルとなる。

まずはメテオを倒さなければならないのだが、こいつには時間制限が設けられていて、カウント30以内にブースターを壊して足止めしないとバッドエンディングになってしまう。ボスと戦う前に出現するアイテムキャリアーで、「緑」「紫」「青」のいずれかにしておこう。タイマーが回り始めたら、どちらかのブースターの正面で弾を避けつつ集中攻撃。このときスペシャルウェポンを2、3発使い、高速の2連装弾を連射してくる砲台を壊してしまえばグッと楽になる。

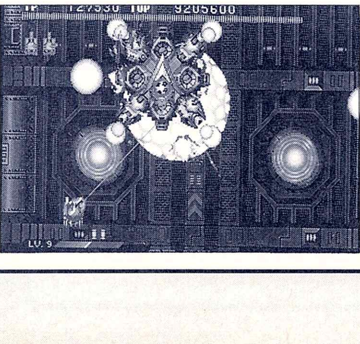


ブースターは非常に堅いので、Sウェポンを惜しまないように。

皇帝専用機 ブラインドフューリー

ブースターを外しメテオの破壊に成功すると、真の最終ボスであるブラインドフューリーとの決戦になる。

もしもこの時点で残機が2機以上ある場合、スペシャルウェポンを連射すればあっさりと勝つことができる。点数が800万以上なら最初の3機+エクステンド4機で計7機になる計算なので、道中3～4ミス程度であれば力押しでクリアしてしまおう。



ピンク弾とブーメラン弾が重なってしまったときは、Sウェポンを使わないとキツい。

ボスの弾をしっかり避けるつもりであれば、やはり左下で粘りつつ地道に撃ち込むことになる。注意するのは壊せない青色の高速弾連射で、これは大きく移動し続けないといけない。また、紫の大きなエネルギー弾は破壊可能なので、優先して壊しておくと楽になる。

緊急特集 電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2

まだ間に合う！予選を突破し、栄光を手に入れろ！
目指せ、日本一の運転手

祝、開催決定！日本一運転手決定戦特集号

前号でも告知の通り、なんと全国大会が決定した電GO!2。すでに全国の店舗で予選が開始されていますが、まだまだ間に合います！今回は緊急特集として、予選突破のための特急「はくたか」号攻略と、ブロック決勝、そして最終決戦となる「日本一決定戦」の全貌に迫っていきたいと思います。

「GREAT運転手」はもう古い 今度は「日本一」の称号だ！

昨年6月、東京と大阪で開催され大盛況に終わった、電GO!イベント「電車でGO!でGO!GO!GO!」。

特に東京・新宿ステーションスクエアで行われた同イベントは、延べ4000人もの観客動員を誇り、テレビ・雑誌媒体をも巻き込む大イベントともなった。

あの熱いイベントが、今年さらにスケールアップして帰ってくる…。そう、電GO!2でも大イベントが決行されるのだ！

題して「電GO!フェスティバル'98」。時は8月23日(日)、場所は同じく、新宿ステーションスクエアにて開催される。

注目なのが、このイベントの目玉企画となっている「日本一決定戦」だ。

今回は、この「日本一決定戦」への出場方法を詳しく紹介すると共に、現在開催中の予選「ハイスコアでGO!'98〜特急はくたか号ハイスコア〜」の攻略ポイントを伝授していきたいと思う。

これを読んで、キミも「日本一運転手」を目指そう！

日本一運転手までの道のり

最終決戦「日本一決定戦」に出場するためには、以下の関門をクリアしなければいけません。

STEP① ハイスコアでGO!'98
98年7／1(水)〜7／28(水)

⇩

予選突破者上位16名
(全国8ブロック、計128名)

⇩

STEP② ブロック代表者決定戦
98年8／8(土)・8／9(日)

⇩

各ブロック代表者2名(計16名)

⇩

STEP③ 日本一決定戦
98年8／23(日) 新宿SS

⇩

優勝
日本一運転手！

STEP 1 ハイスコアでGO!'98 特急はくたか号 ハイスコア予選大会

日本一運転手になるためには、まず第1関門「ハイスコアでGO!'98〜特急はくたか号ハイスコア予選大会〜」を突破しなくてはならない。

これは、大会のポスターが貼ってあるお店ならば、全国どこでも参加できるぞ！

予選ルールは、

●期間中は、何度でもチャレンジ可能

●トップスコアが複数いた場合は「プロフェッショナルモード」でプレイしたほうのスコアを優先

という2点。

予選の参加手順としては、

①コマンド入力（下部参照）で特急はくたか号を出し、直江津〜六日町間をチャレンジ

↓

②ハイスコアが出たら、店舗スタッフ確認のうえ、店舗に常備してある予選専用の「エントリー申請書」に、必要事項を記入し、提出

という形になる。予選期間は**7月28日（水）まで**なので、今から参加しても全然間に合うぞ！

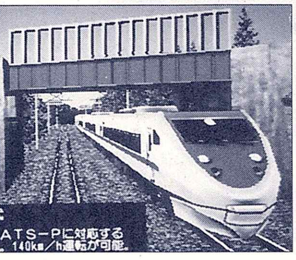
そして、期間内にトップスコアだった方（トップなら複数）のみが、そのお店の店舗代表として事務局に申請され、あとは事務局の集計により、各ブロックのスコア上位16名に選ばれた方が、第2関門となる「ブロック代表者決定戦」に出場できるのだ（後日、本人に対して、事務局からの電話連絡、案内状の送付あり）。

はくたか号のハイスコア攻略に関しては、次ページを詳しく見てもらうことにして、とりあえず注目すべきは、トップスコアが複数いた場合は**「プロフェッショナルモード（走行中にスタートボタンで残り距離を隠すモード）」でプレイしたほうのスコアを優先**、というルールだろう。

事実「通常モード」ではくたか号ハイスコアは、すでに限界値が出ているとの話…。

となると、勝負の行方は、いかにこの限界値を「プロフェッショナルモード」で取れるかにかかっているだろう。

目標としては、まず「通常モード」で限界値ハイスコアに挑戦し、それが達成できたら、今度は「プロフェッショナルモード」で挑戦してみるといいだろう。



予選対象となるのは、この特急はくたか号のみ。注意してね！



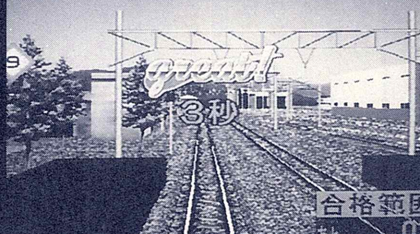
「なんとしても予選突破だ！」という人は、次ページを参考に。

特急はくたか号出現コマンド

おさらいも兼ねて、もう一度確認だ！
①スタートボタン押しっぱなし＋警笛ペダルを踏んだまま、コインを投入
②マスコンをノッチ3＋ブレーキを非常（ノッチ9）にホールドで、スタート
③これで、路線選択画面の一番下に、特急はくたか号が登場

予選大会の注意事項

■同一ハイスコア多数の場合、事務局の厳正なる抽選にて、ブロック代表者決定戦出場者16名を確定します。必ずしも、店舗代表者がブロック代表者決定戦に出場できるとは限りません。予めご了承ください
■予選は、特急はくたか号のハイスコア申請のみ、対象とさせていただきます



担当:GYU&こーじ

STEP 2 ブロック代表者決定戦
〜特急はくたか号（大会特別仕様）対戦大会〜

さて、無事に第1関門を突破したプレイヤーには、続く第2関門「ブロック代表者決定戦〜特急はくたか号（大会特別仕様）対戦大会〜」が待ちかまえている。

左の表にもあるように、この「ブロック代表者決定戦」は、全国8ブロック（8都市）で、8月8日（土）、9日（日）の両日どちらかに開催。ここで、各ブロック別の予選突破者16名の中から2名×8ブロック分＝合計16名に絞られるというわけだ。

そして、この16名の中に残ることができれば、8月23日（日）、新宿ステーションスクエアにて行われる「日本一運転手決定戦」の出場権を獲得することができるのだ。

さて、気になるのが、この「ブロック代表者決定戦」のルール。現時点で明らかになっているのは、

●競技ラウンドは、大会用特別仕様の『電車でGO！2 高速編』、特急はくたか号の1駅区間を採用

●モードは「プロフェッショナルモード」を採用

の2点しか、現時点では明らかにされていない。

気になるのは「大会特別仕様〜」というくだり。現状のバージョンで争うとしたら、特急はくたか号の1駅区間は、

・直江津〜十日町間
・十日町〜六日町間

の2つしかない。

しかし、この両区間では、あまりにも区間距離が長すぎるので、競技用ラウンドとして適しているとは言えない。

仮に直江津〜ほくほく大島間として、あえて区間を短くするという手段もあるが、どうだろうか？

むしろ**「大会特別仕様」と謳ってるくらいだから、現状のバージョンには存在しない、まったく新しい区間での勝負となることも予想される**（例えば、越後湯沢〜六日町間、直江津〜糸魚川間…など）。

また、一概に"1駅区間の争い"といっても、それは**最後の停車駅の残りcmを争うのか？それとも停車時の持ち時間を争うのか？**このへんもまったく明らかにされていないのが不気味なところ…。

さらには、ここでも**「プロフェッショナルモード」が採用**されている。ここまでのレベルまでくると、もはや「プロフェッショナルモード」は当たり前といったところか…。

この難関を、キミは頑張って突破できるかな？



大会特別仕様ということで、通常の区間ではない可能性も…。

STEP 3 日本一運転手決定戦
〜？？？〜

さぁ、ここまで勝ち上がったら、キミは大したもんだ…と言いたいところだが、ここからが本当の勝負。

全国からやってきた総勢16名による「日本一運転手決定戦」は、8月23日（日）に開催される「電GO！フェスティバル'98」のメインイベントとして行われる。

ルールは現時点では全く未定。しかし「ブロック代表者決定戦」同様、大会用の特別バージョンなるラウンドを用意してくることが予想される。

まさかとは思うが、まったく新しい路線で競い合う…なんてこともあったりして。

また、前回のGREAT運転士決定戦同様、見事、日本一運転手の称号に輝いたプレイヤーには、豪華な賞品を用意！（詳しくは言えないのだが、業界もビックリするほどの賞品とのウワサが…）

いずれにせよ、ここまできたら精一杯戦うのみだ！チャレンジャー諸君の健闘を祈る！

ブロック代表者決定戦 実施都市一覧

■開催日　8月8日㈯or 9日㈰
■場所　タイトー店舗にて実施
（予選通過者のみ、追って事務局から詳細を連絡する予定です）

■Aブロック　札幌
（北海道）
■Bブロック　仙台
（青森、秋田、岩手、宮城、山形、福島）
■Cブロック　東京
（東京、埼玉、神奈川、千葉、群馬、栃木、茨城、新潟、長野、山梨、静岡）
■Dブロック　名古屋
（富山、石川、愛知、三重、福井、岐阜）
■Eブロック　大阪
（大阪、京都、兵庫、奈良、和歌山、滋賀）
■Fブロック　広島
（広島、島根、鳥取、岡山、山口）
■Gブロック　高松
（香川、高知、愛媛、徳島）
■Hブロック　福岡
（福岡、長崎、大分、佐賀、熊本、宮崎、鹿児島、沖縄）

各ブロック別に、予選突破者16名の中から、上位2名が「日本一運転手決定戦」への出場権を獲得することができます。なお、実施会場への交通費は、各自負担でお願いします。

今年の夏休みは、このイベントで決まりだ！」
電GO！ フェスティバル'98

■日時　8月23日㈰
昼12時START
■場所　新宿ステーションスクエア
（JR新宿駅・東口広場）

当日は上記の「日本一運転手決定戦」を始めとして、さまざまな楽しいアトラクションを予定。ものすごい大ニュースを、どこよりもいち早く聞けるチャンスかも…。

遠方から来る人も大歓迎！当日は電GO！2で大いに盛り上がろう！



写真は前回のイベントの模様。前回を上回る盛り上がりになること必至！見逃すな！

大会に関する問い合わせ先　㈱タイトー「電GO！フェスティバル'98」事務局
TEL　03(3222)4840まで

目指せ!ブロック決勝進出

ハイスコア運転講座

8月に開催予定の「日本一決定戦」。この予選となる「ハイスコアでGO! '98」が現在開催中だが、この予選を突破するべく、特急はくたか号におけるスコアを意識した攻略をお届けしよう!

担当：GYU

『電車でGO!2　高速編』が発売されてから4ヶ月経った今、すでに全路線を完走した人も少なくないだろう。

しかし、全路線を完走したといって、このゲームを極めたというのはまだ早い。自分の腕前に自身があるなら、目標を「完走」から「ハイスコア」にステップアップして、この夏に開催されるイベント「ハイスコアでGO!'98」にチャレンジしてみよう!

さて、このイベントは前ページですでに紹介した通り、隠し路線となっているほくほく線（特級）・特急はくたか号のスコア上位16名で各ブロックの代表者を決め、その中から日本一の運転手を決定するルールとなっている。

もちろんブロック代表者決定戦に勝ち上がるためには、並大抵ではない腕前が必要になるが、ここではハイスコアを叩き出すための運転のコツを紹介していくので、ぜひとも参考にしてもらいたい。

それでは、ハイスコアを目指して出発進行!



確実に完走できるようになったら…、



次はハイスコアを目指した運転にチャレンジしてみよう!

電GO!2のスコアの仕組み

まずはハイスコアを狙う最初のステップとして、スコアの仕組みについて解説しよう。

このゲームのスコアは、京浜東北線（中級）、ほくほく線（上級）、秋田新幹線（特級）、特急はくたか号の4路線に適用されており、これらの路線をクリアして、なおかつスコアランキングのトップ10に入ったときに「～km／h」という単位に換算されて表示される。ほくほく線（初級）と秋田新幹線（中級）の2路線では、スコアは表示されないことに注意しよう。

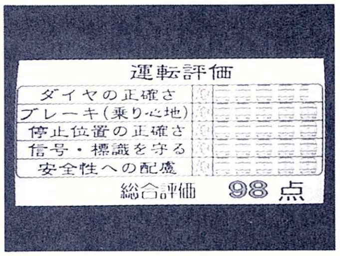
そして肝心のこの「～km／h」の"～"の数値だが、これは運転評価（点）＋持ち時間（秒）＋走行距離（km／h）によって算出されるようになっている。

運転評価は最高で100点、持ち時間はクリアした時点での持ち時間、そして走行距離は各路線ごとに決まった数値が設定されている。ちなみにイベントで使用される特急はくたか号の走行距離は、21・6kmとなっているぞ。

結局のところ、このゲームでは完走さえしてしまえば、走行距離分の点数は確実に入るようになっているので、ハイスコアを出すためのキーポイントは、**運転評価**と**持ち時間**の2点に絞られるというわけだ。このスコアの仕組み、理解してもらえたかな?

スコア算出式

スコア(km)
＝
運転評価
＋
持ち時間
＋
走行距離



高いスコアを出すカギは、運転評価と持ち時間にある

減点対象を覚えて運転評価を維持しよう!

スコアを出すためのキーポイントになる運転評価。この評価は**「ダイヤの正確さ」「ブレーキ（乗り心地）」「停止位置の正確さ」「信号・標識を守る」「安全性への配慮」**の5項目から成り、これらの項目のどれかに引っかかる度に、100点満点から点数が引かれていくようになっている（減点法）。つまり、この運転評価で高得点を出すためには、それぞれの項目でできるだけ減点されないようにすることが重要なのだ。

さて、項目別の減点対象については左の表にまとめてみたが、表からもわかるように、基本的な運転パターンをしっかり守れば「ダイヤの正確さ」と「停止位置の正確さ」以外の項目で減点されることはない。また特急はくたか号での停車駅は2駅だけなので、停止位置の正確さについても特に問題はないはず。ただし、「ダイヤの正確さ」は誤差2秒以上で減点なので注意だ。



ダイヤに対して誤差が合計2秒以上になると評価が下がる。

運転評価　各項目ごとの採点基準

- **「ダイヤの正確さ」**
  ダイヤに対して誤差の合計が2秒以上に達すると減点
- **「ブレーキ（乗り心地）」**
  ブレーキノッチを一気に上げる、または下げると減点
- **「停止位置の正確さ」**
  停車位置の誤差の合計値が1mを超えると減点
- **「信号・標識を守る」**
  速度制限標識と信号の指示に違反すると減点
- **「安全性への配慮」**
  最高速度95%以上での運転、知らせ灯無視などで減点

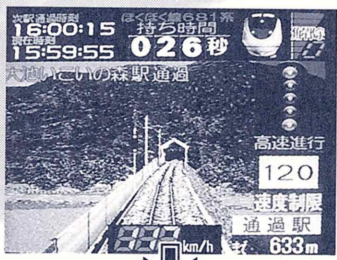
大スクープ!誰も知らないこの秘密…乞うご期待!

定通で持ち時間を稼ごう！

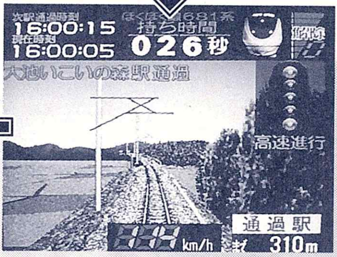
特急はくたか号で、持ち時間を増やすために欠かせないボーナスが「定通」だ!! この路線での定通ボーナスは、基本値が3秒と小さいが、定通ボーナスは連続してゲットしていくと1秒ずつ増えていくので、11ある通過駅すべてで定通を取れば「**3+4+5+6+7+8+9+10+11+12+13=計88秒**」も持ち時間を増やすことが可能だ。

さて、定通を取るための基本的な運転パターンについては、本誌7／15号や弊社ムック『電車でGO!2 高速編』を参考にしてもらうとして、ここで左の定通早見表に注目してもらいたい。

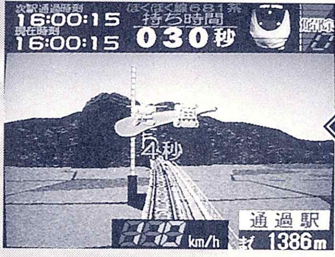
これは〝**時速〜kmで走行中、〜秒間に〜m進む**〟**といったことを表にしたもの**で、例えば20秒前で残り500m地点を通過したならば、時速90kmが定通の適切な速度ということがわかるようになっている。基本的な運転パターンを実行したうえで、この定通早見表をチェックすれば、定通も簡単に取れるはずだ。



20秒前に残り距離をチェックして速度を調整して…



10秒前の時点で定通に最適な速度で走行できるようにする。



でもって「定通」。定通早見表を覚えれば簡単に取れるぞ！

定通早見表

秒数＼速度	5秒	10秒	20秒
60km／h	約83m	約167m	約333m
63km／h	87.5m	175m	350m
70km／h	約97m	約194m	約389m
72km／h	100m	200m	400m
80km／h	約111m	約222m	約444m
81km／h	112.5m	225m	450m
90km／h	125m	250m	500m
99km／h	137.5m	275m	550m
100km／h	約139m	約278m	約556m
108km／h	150m	300m	600m
110km／h	約153m	約306m	約612m
117km／h	162.5m	325m	650m
120km／h	約166m	約333m	約667m

あわよくばエクセレントを…

仮にスコアの限界点を狙うとして、運転評価100点満点、なおかつオール「定通」&オール「GREAT」を獲得したとしても、あと1つ足りないものがある。それは「**EXCELLENT（エクセレント）**」である。

エクセレントとは、停車駅に対して0cmピッタリに停車することで、これに成功すると、GREAT5秒とは別に、10秒ものボーナスをゲットできる。目視で停車位置を判断しなくてはならないのでかなり難しいが、成功すれば一気にスコアを伸ばせるぞ!!

十日町の0cmはココ!!

特急はくたか号の十日町の0cm停車位置は、停止版（オレンジ枠のひし形のヤツ）を支える柱と線路右側にある電信柱の位置関係で判断する。

具体的にいうと「**停止版の支柱の右端と電信柱の左端の間に、若干のすき間ができる位置**」が0cm地点だ。

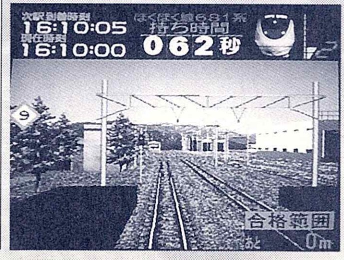
また「**右下の合格範囲表示の0という数字の左側と、停止版の支柱が重なったところ**」といった判断方法でも構わないぞ。



六日町の0cmはココ!!

おなじく、六日町の0cm停車位置は、停止版の位置で判断しよう。

この駅の0cm停車位置は、「**停止版のオレンジ枠の左先端部分が、左の画面外にちょうど重なったところ**」。十日町に比べるとはるかに判断しやすいはずなので、停止版の左先端に意識を集中して、正確に電車を停車させよう。慣れれば、プラスマイナス5cm程度の誤差で安定して停車できるようになるはずだ。



電GO!2 ムックの訂正

さる6月26日に弊社から発売されたムック『電車でGO!2 高速編』ですが、誤植が発見されたのでここで訂正します。訂正箇所はP15のセクション通過の表で、正しくは下記のとおりです。

また本誌7／15号で「ハイスコアラーのDE、㊝氏を招聘！」と予告しましたが、ご本人の都合によりご協力願えませんでした。ごめんなさい。

セクション通過（P15）

誤

路線	級	秒
ほくほく線	初級	5秒
秋田新幹線	中級	3秒
京浜東北線	中級	3秒
ほくほく線	上級	3秒
秋田新幹線	特級	1秒
ほくほく線	特級	1秒

▼

正

路線	級	秒
秋田新幹線	中級	5秒
秋田新幹線	特級	2秒

●上記以外のコースにはセクション通過はありません

次号必見！ 次号の電GO!2は、業界を揺るがすほどの……

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成



クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。







11年度生 入学願書 各科受付中!

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済)

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（8/15号）

（ふりがな） お名前	年齢 （　　） 歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	

①＿＿＿＿小学校（ ）年　②＿＿＿＿中学校（ ）年
③＿＿＿＿高等学校（ ）年　④＿＿＿＿大学（ ）年
⑤＿＿＿＿専門学校（ ）年　⑥社会人　⑦その他（　　　）

ご希望の賞品名とその番号		

●ゲーメストを、どこでお知りになりましたか？※
①書店　②友人　③ゲームセンター　④その他（　　　）

●ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください

締め切りは8月18日必着

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（8/15号）

（ふりがな） お名前	年齢 （　　） 歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	

①＿＿＿＿小学校（ ）年　②＿＿＿＿中学校（ ）年
③＿＿＿＿高等学校（ ）年　④＿＿＿＿大学（ ）年
⑤＿＿＿＿専門学校（ ）年　⑥社会人　⑦その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

GAMEST ◆8/15号プレゼント◆

◆ゲーメスト8/15号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、152ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは８月18日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか？３つまで答えてね！
（　　）（　　）（　　）

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も答えてください。
（　　）

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
（　　）

4:今、熱中しているゲームは何ですか？（　　）

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか？（　　）

6:今回いちばん気に入った広告と理由を教えてください。
（P.　：　）（　　）

7:あなたの好きな、アーケードゲームに登場するキャラクターを教えてください。
（ゲームタイトル　）（キャラクター名　）

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　）

9:ゲーセンへ1000円持っていったとき、あなたの使い道を教えてください。

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。　**文字**（　）**イラスト**（　）

11:あなたのご意見をご自由に／アイランドへの投稿もどーぞ。

（P.N.　　）

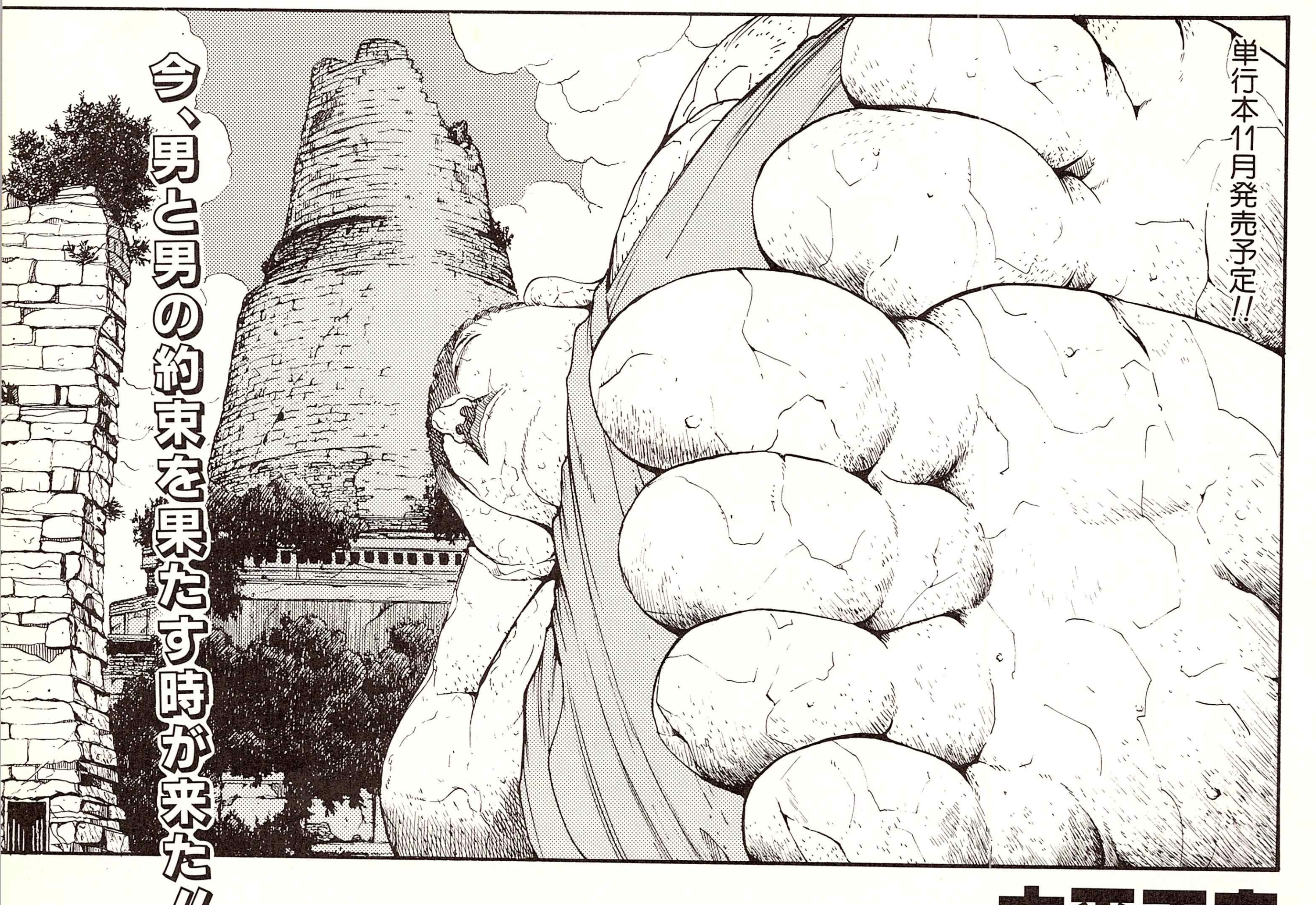
ご協力ありがとうございました。

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

―闘いの先に―

第17話

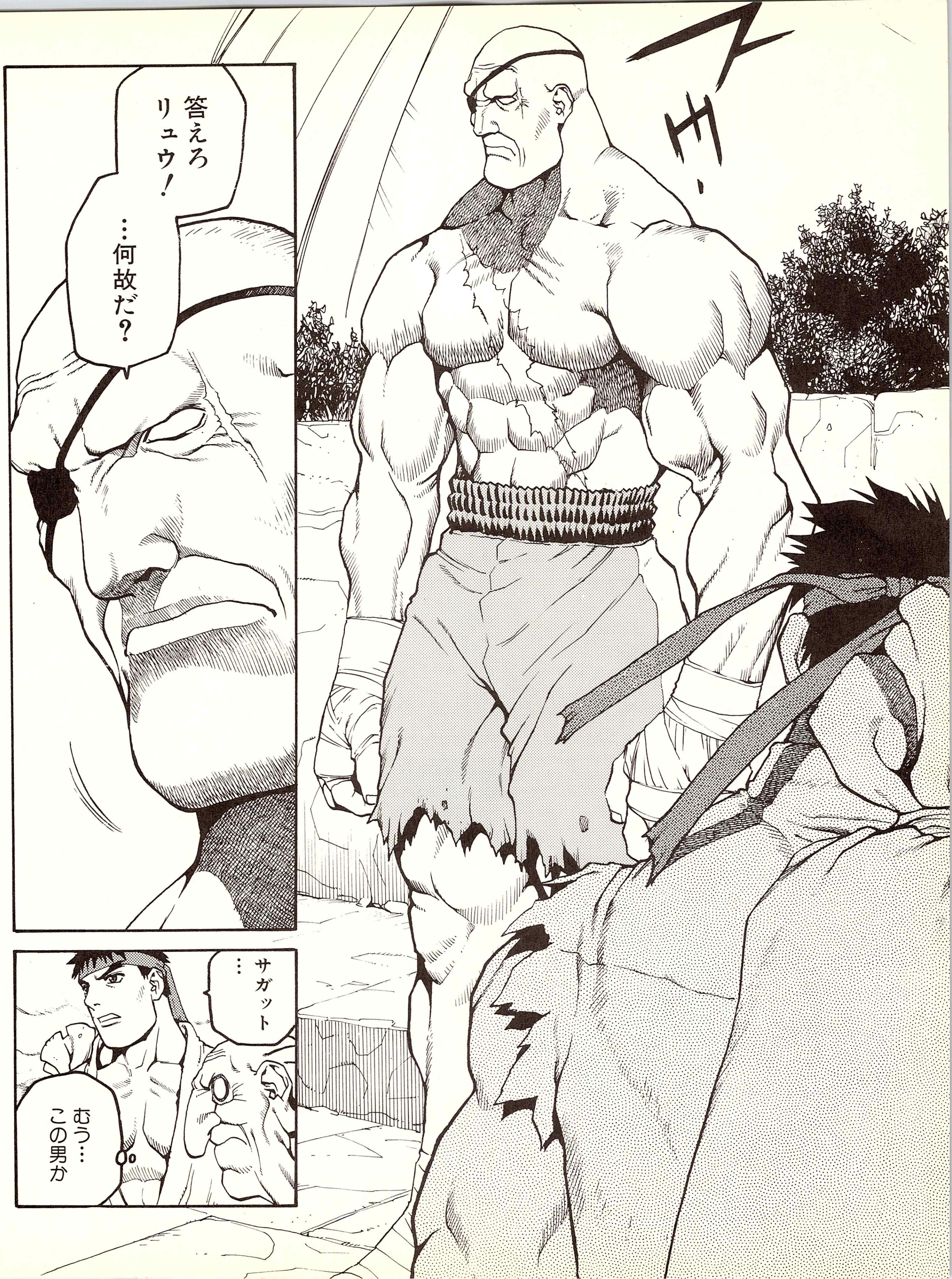


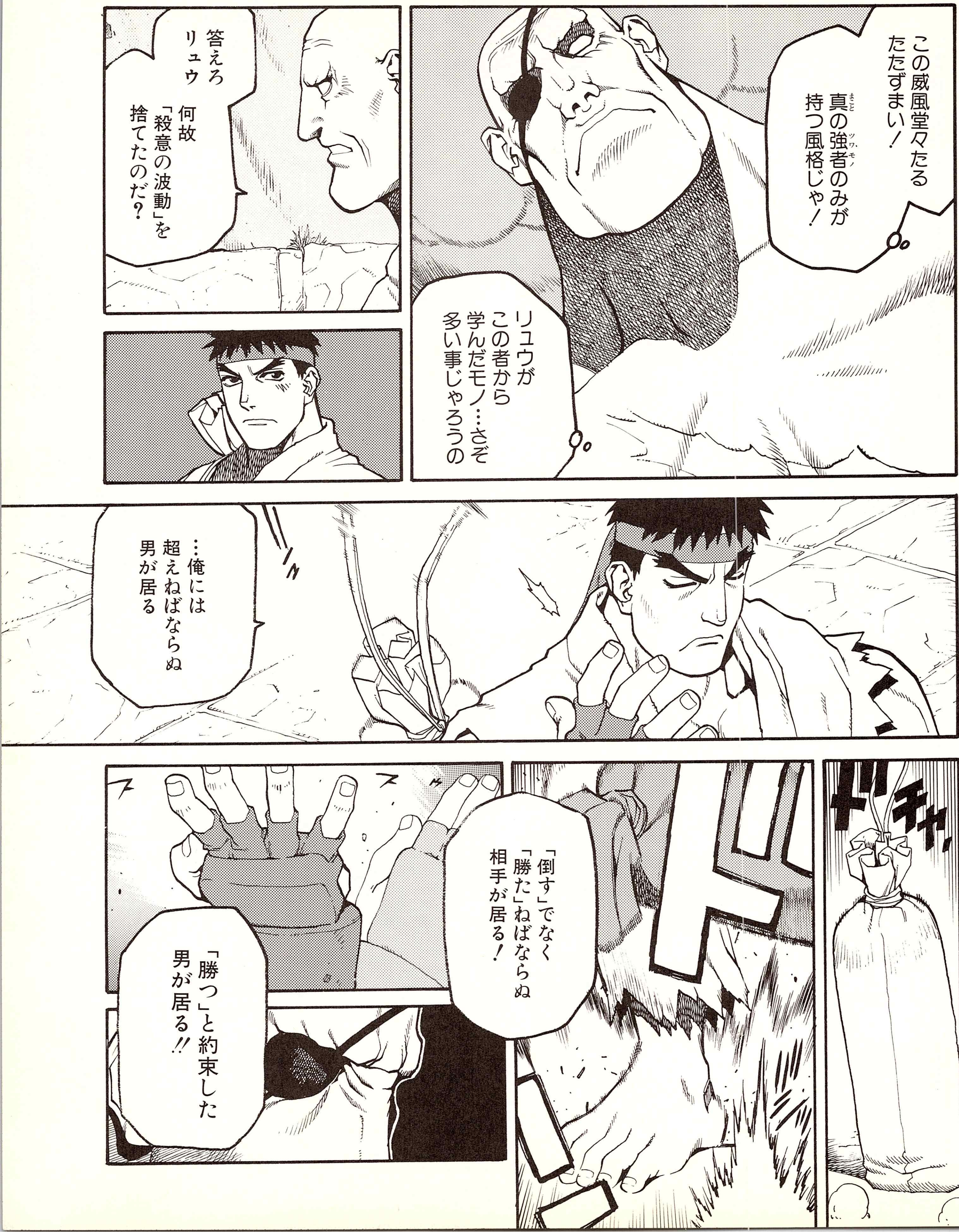
中平正彦

中平正彦先生HP ▶ http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/


ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ひと荒れ来そうな空じゃのう…
…初めてサガットと闘った時を思い出す
俺にとってはなつかしい空模様だ

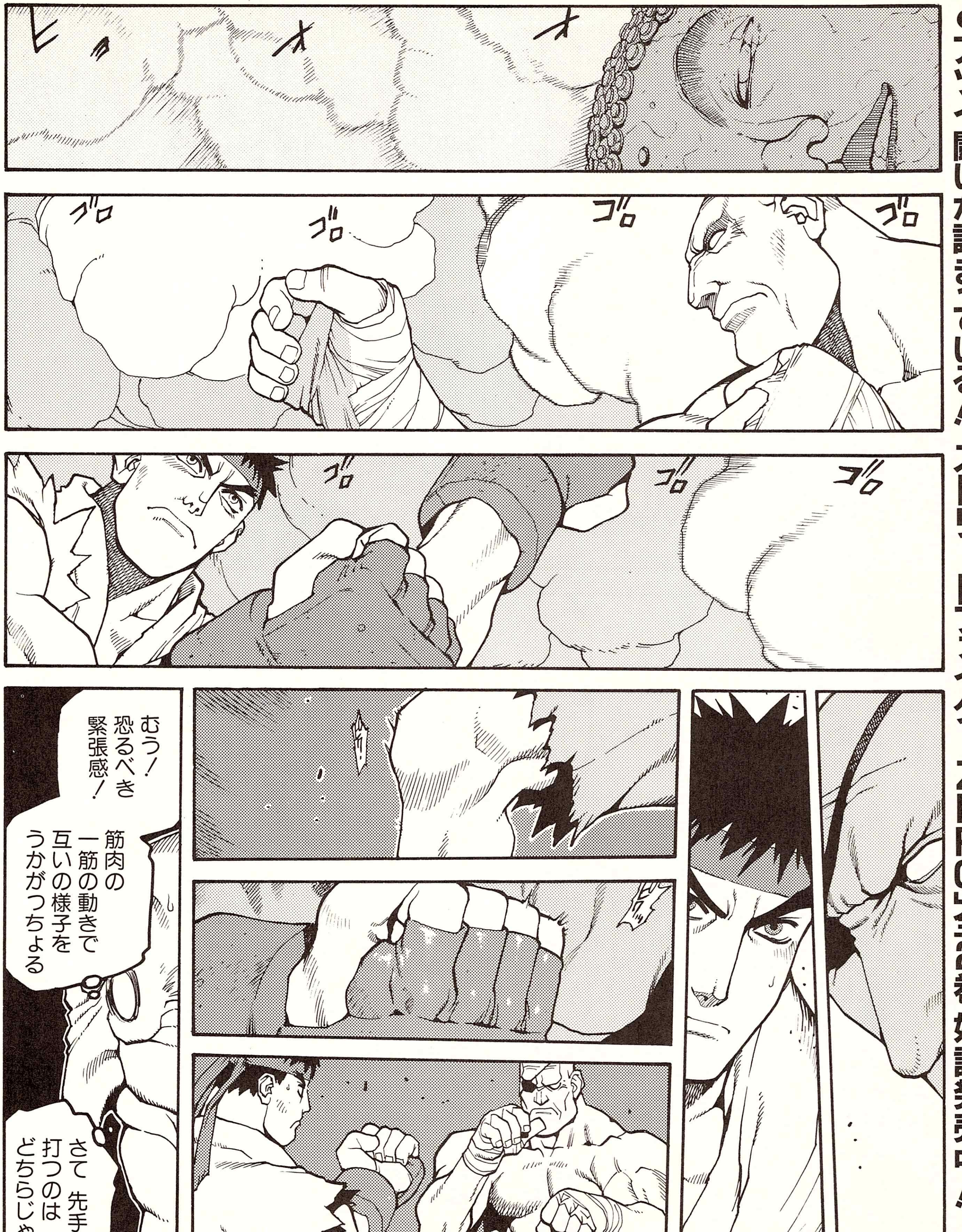

同時に初めて
過ちを犯した
闘いでもあつた…
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
お前の身に
宿るという
禍々しき力
「殺意の波動」
——…
その力を
もってすれば
お前に敵う者は
無かった筈!
お前と
闘う者全てに
これと寸分と
違わぬ傷を
付けることとさえ
造作もないだろう

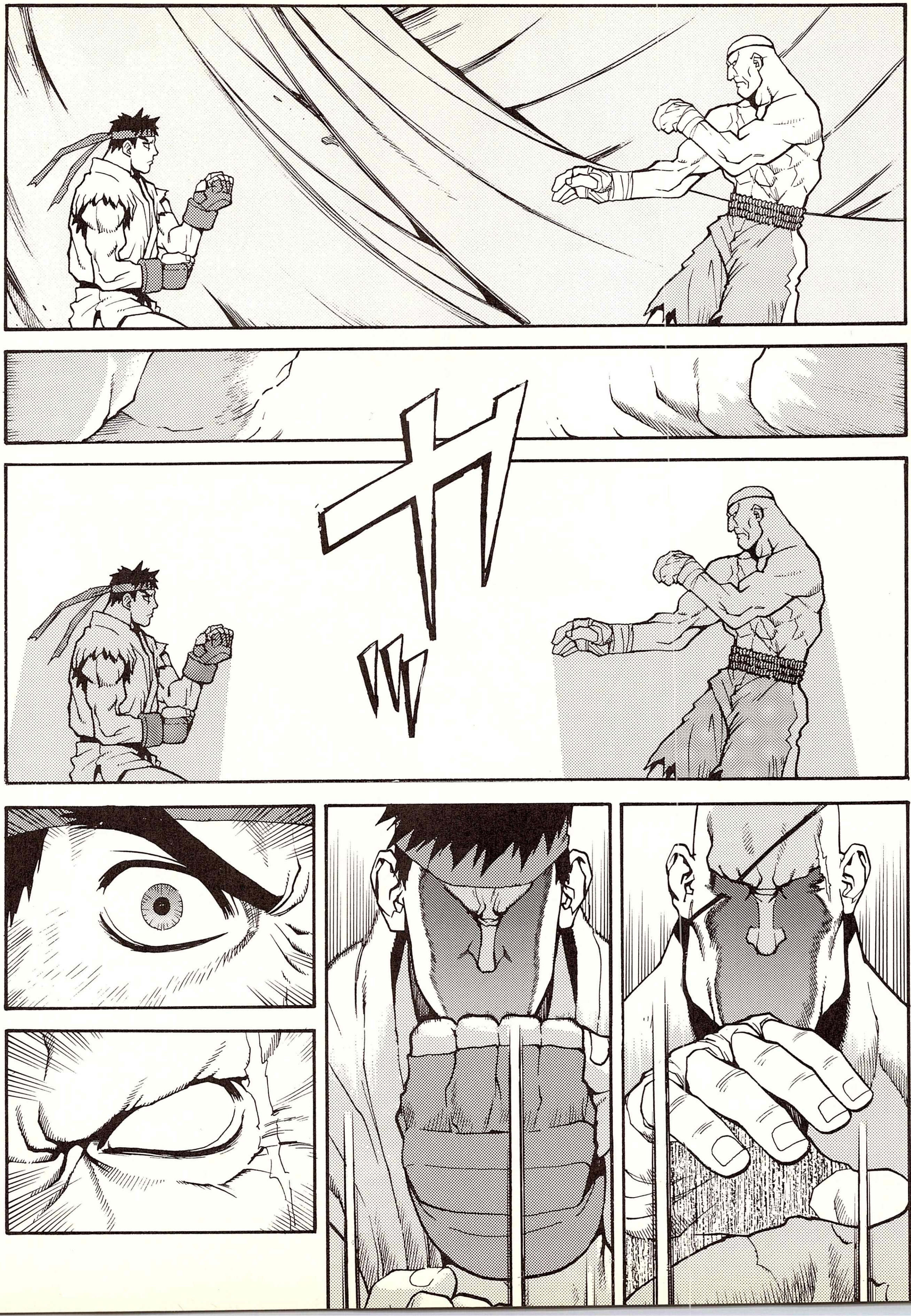

答えろ
リュウ！
…何故だ？
サガット…
むう…
この男か


この威風堂々たるたたずまい！真の強者のみが持つ風格じゃ！
リュウがこの者から学んだモノ…さぞ多い事じゃろうの
答えろリュウ何故「殺意の波動」を捨てたのだ？
…俺には超えねばならぬ男が居る
「倒す」でなく「勝た」ねばならぬ相手が居る！
「勝つ」と約束した男が居る!!


む…あれは
一撃必殺
「風の拳」の構え!!
サガット…
今こそ
その約束を
果たす!!


…フッ!!
「倒す」為の「力」は要らぬと言う訳か…!
グッ
よかろう……
やってみろ!!


ヒョオオ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
むう！恐るべき緊張感！
筋肉の一筋の動きで互いの様子をうかがっちょる
さて 先手を打つのはどちらじゃ？



●中平先生に励ましのお便りを出しましょう4F「中平くんがんばってね!」係まで


ぬああ!!!

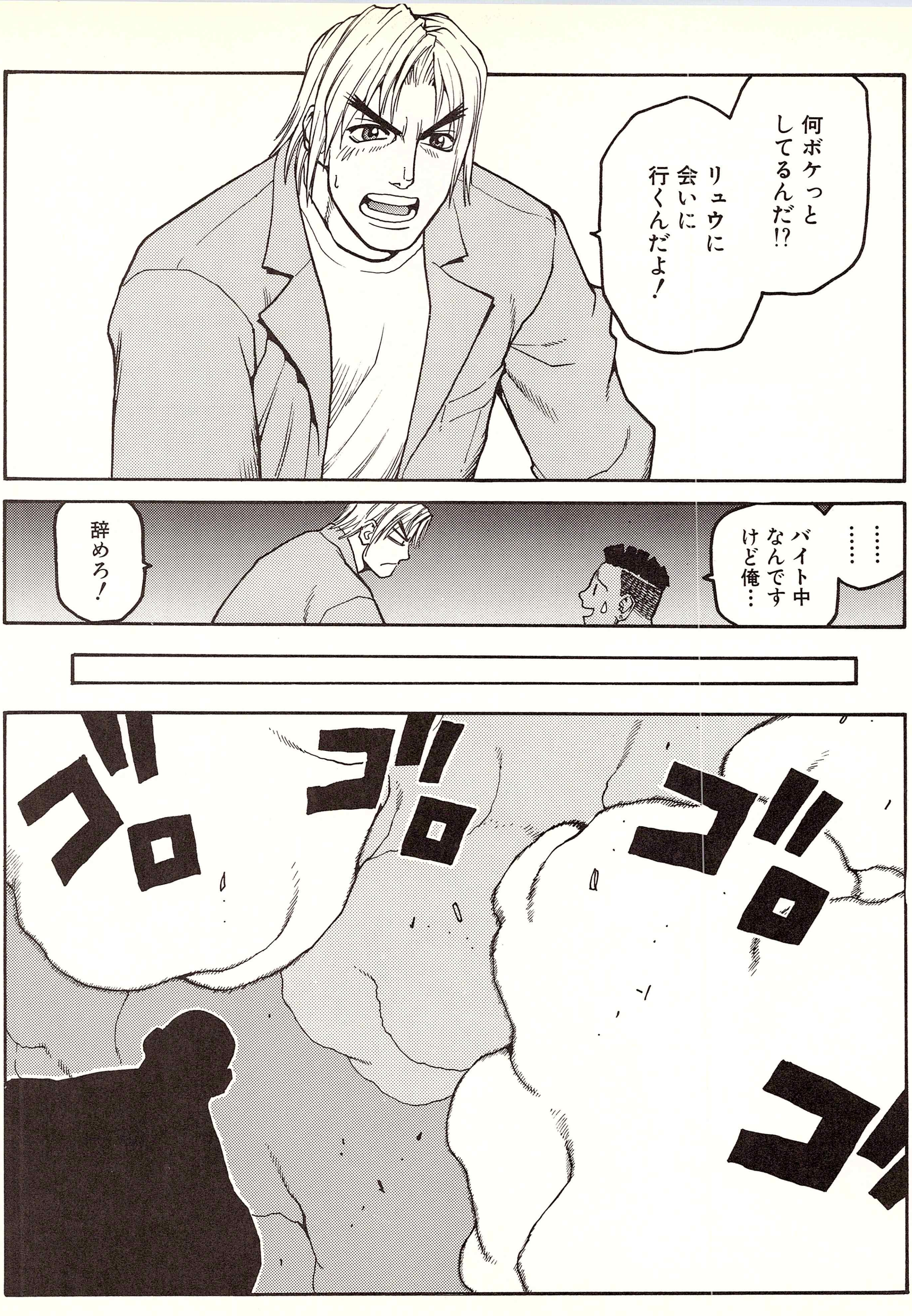


むう!!!






L.A. SPORTS
ガラ…
SALE
いらっしゃ…あ ケン師匠！
SPORTS NEWS
ズ
これが お前！
これが俺の荷物だ 持て！


何ボケっとしてるんだ!?
リュウに会いに行くんだよ!
……バイト中なんですけど俺…
辞めろ!
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴ



第17話／終わり

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



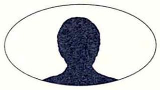
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

チャンピオンシップ準備戦
周回数がライバル!「超上級コース」!!

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

セガラリー2

コースは短いが超上級コースだけあって決してやさしくはない!ミスなく安定した走りが要求されるぞ!

担当：ずるずる㊝

コース幅に注意! 正確な操作を心掛けよう!

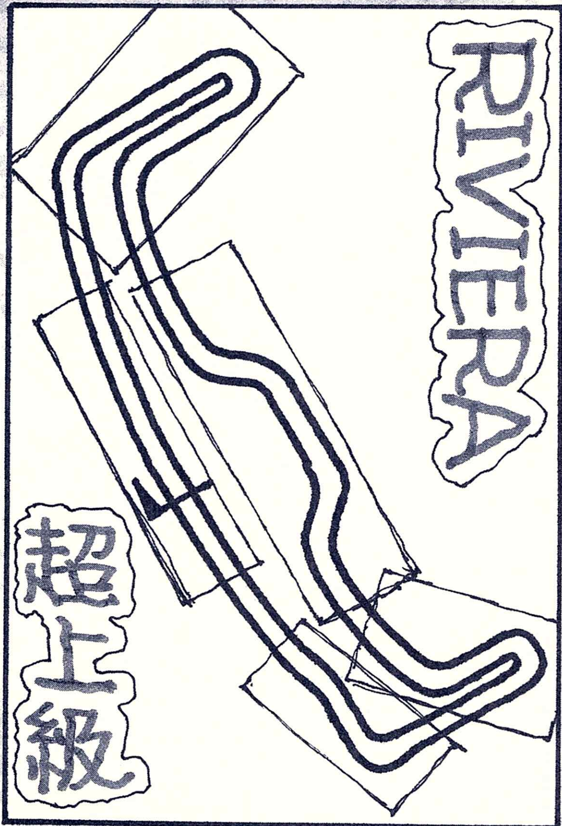
超上級 RIVIERA

さて今回はセガラリーの最後のコース「上級・RIVIERA」を走る!

ここのコースは、他のコースとは違い、コース1周の長さが非常に短い。そのため、チャンピオンシップモードでもそれまでの周回数よりも多くなっている。

それはプラクティスモードでも同じ。な、なんと5周もできちゃうのです!

1クレジットで5回走れるわけだけど、ここのコース、そんなにやさしくはないぞ!



まずはコースをチェック!

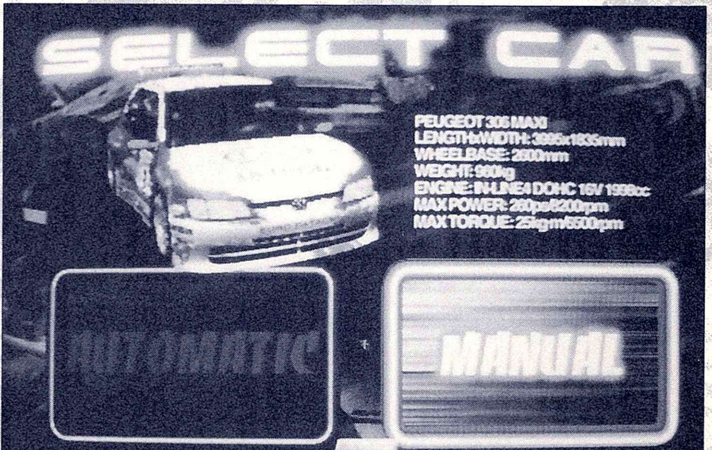
とりあえずコースマップでどんなコースの形をしているのかをチェック!どこにどんなコーナーがあるのか。また次のコーナーまでの距離は?

それらを一目でチェックだ。

そこでわかるのが、けっこう単純な形であるということ。

左右対称なのかなあ?と思ってよ〜く見てみると…ちょっと違うんですねえ!

これで流れはOKかな?プラクティスモードは5周するわけだから、同じことを5回くり返す!ノーミスでもう走れているかな?



走りやすいマシンで慣れよう!

これまでの攻略で進んできている人は、意外にもプジョーに慣れているのでは?

でもやはりプジョーは難しい。気持ちよく走るのならやっぱり他のマシンだろう。君はどうする?



う〜む、できればプジョーで慣れてほしいが…ま、いっか!

「超上級」スタート!!

ナイトコースの「超上級コース」のスタート！スタートは、これまでの通り、6000～7000回転に針を置いてGOサインを待ち、GOで踏み込む！針は一気にレッドゾーンに入るので、即2速へ！あとはレッドゾーン手前で1速ずつアップだ！



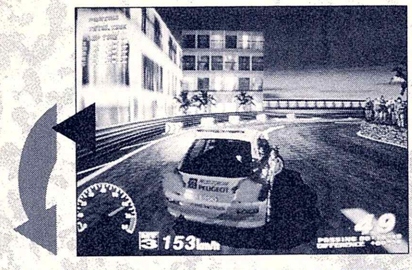
手前で少しふくらむと全開で走れる。

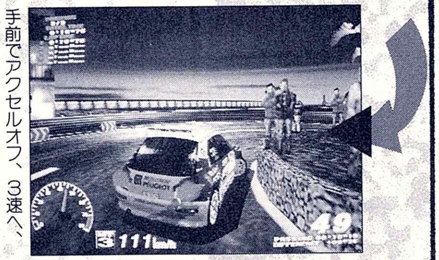
スタートしたら緩い右カーブのインへ。

壁ギリギリをキープしていくわけだが、1つ目の右カーブの直前、緩い右が少しきつくなる。その前に少しふくらみ、ミドル＝イン＝アウトのラインを作れるようにする。

その準備ができたところで一気に右へ切り込み、インを突いてアウトへ！

短い直線は左寄りをキープ。





手前でアクセルオフ、3速へ、両ブレーキ使用でクリアだ！

1つ目のヘアピン。詳しくは図を参照。ポイントは、手前での減速とサイドブレーキ。

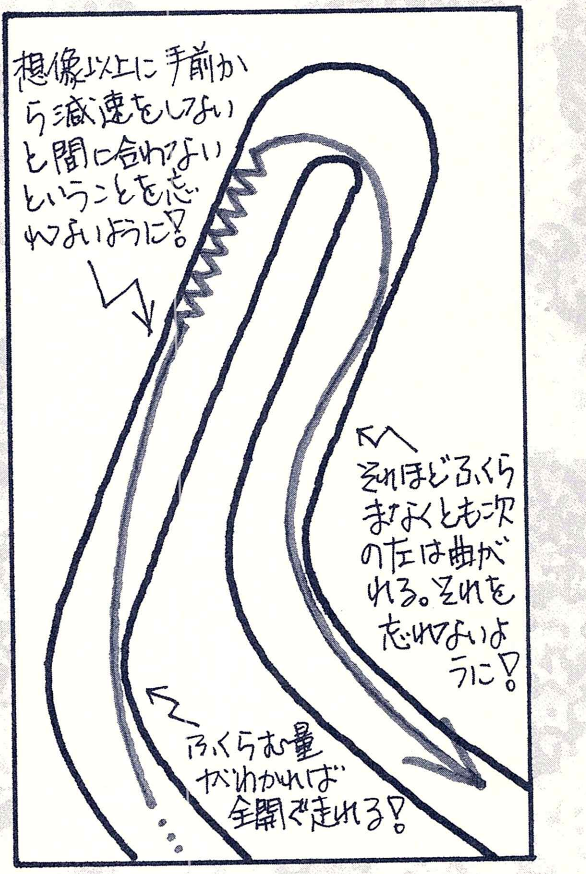
しっかりアウト＝イン＝アウトで抜けたら即ラインを図のようにミドルにふくらまして次の左の進入へ！

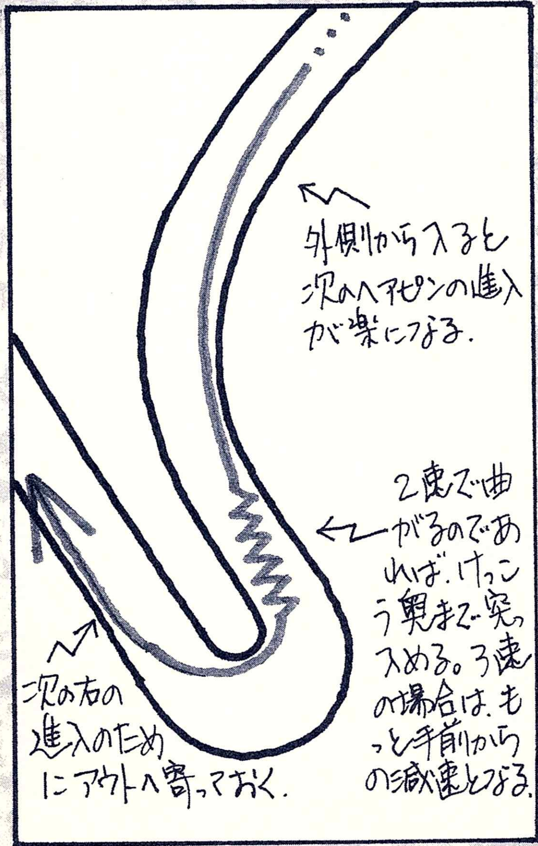
ヘアピンで3速に落としているので、シフトアップをしながらの左となる。ミドル＝イン＝ミドルで走るぞ！



体勢が戻っていればなんでもない左。

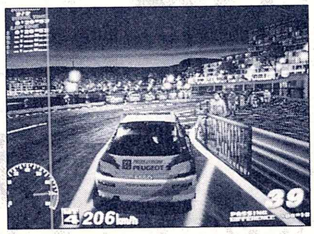






シケインへ。前半は左、右。これは斜めに走り抜ける形で楽にクリアができるだろう。

後半の右、左は、少々きついため、しっかりラインを把握しておかないと、壁に接触、オーバーランになるぞ！早めに切り込み、返すのがコツだ。



早めに切り込んで返すと速い！

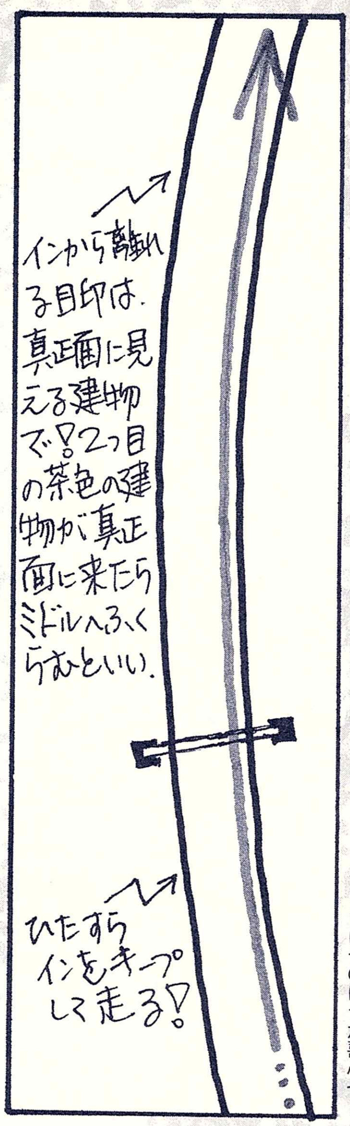


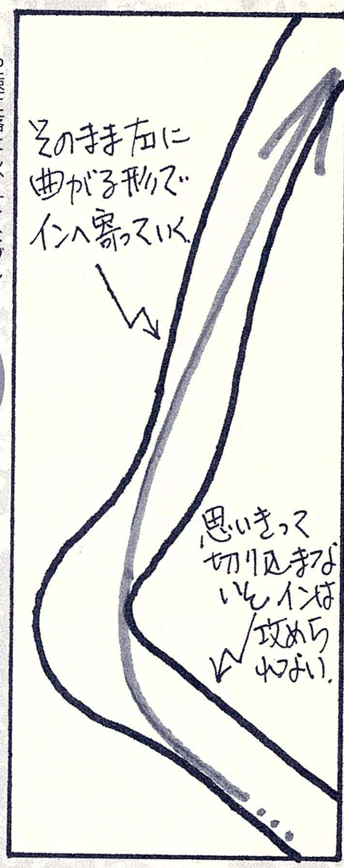


ラインが厳しいが、しっかり2速へ。そしてサイドブレーキ！

さてまたもヘアピン。ここは手前で一度左へ曲がっているのでライン取りが厳しい。

2速へのダウンとサイドブレーキで対応していこう！







2速に落とし、サイドブレーキも使って曲がったヘアピンを脱出したあとは、次のきつい右＋緩い左へ。

ここへ来る途中で3速へシフトアップができるはず。

1つ目の右の入り方がけっこう難しい。なぜならアウト＝イン＝アウトで走ると、次の左のインが凸部分となってラインをふくらませないのだ。



しっかりアウトから入らないと凸部分にぶつかるので注意！

なので図でもわかるようにラインをアウトからとりつつふくらまないようにさせる。

本来ならミドル＝イン＝ミドルで抜けられるところをクリッピングポイントをズラしてみた形になったと思うといいかな。アウト＝イン＝インって感じで！

次の左はかなり手前の右カーブに近いために、図でラインを見た通りに、左に曲がるはずのところを右へのラインのみでクリアをしている。

ここは、アウト側の縁石が張り出していると見るといい。


あとはこのままインをキープだ！

それをクリアしたら緩く長い右カーブだ。

ひたすらインをキープして、チェックポイントへ！

これをプラクティスモードでは5回くり返せばOK！

しっかりサイドブレーキの位置は覚えているかな？

周回数の多さは、安定した走りで対応！

1周が短いのでコースを覚えるのは大変楽だと思う。でも同じことを5回もくり返すのであるから、それなりの緊張感を持って走らないとミスなしでなんて走れない。

そこで注意してもらいたいのが、注意力、集中力の分散である。

あまりにも集中しすぎるとミスしたとき尾を引きかねないからだ！



本当はミスを予感し、最小限に抑えるのが上手な人の証明だぞ。

「ミスはするもの！リカバリーすればロスタイムを抑えられるぞ！」と自分に言い聞かせるといい。

突発的に速いタイムが出るのもいいけど、いかにきれいに走るかも1つの目標。ギャラリーはそのほうが喜ぶぞ！

いよいよ「CHAPTER Ⅱ」も登場！
「Ⅰ」はこれにて最終回!!

RACING JAM

TM

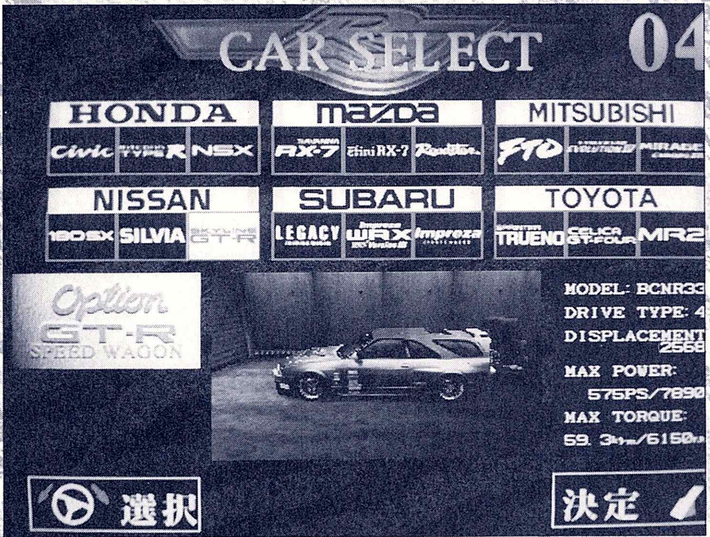
©KONAMI

誠に残念ながら「CHAPTER Ⅱ」ではジムカーナは…ない!
ってことで、今回はその最終回ということになりました!

担当：ずるずる

いよいよ「レーシングジャム」も最終回！でもニューバージョン「チャプターⅡ」ももうでるのでそちらも見てね。それでは始めましょう！

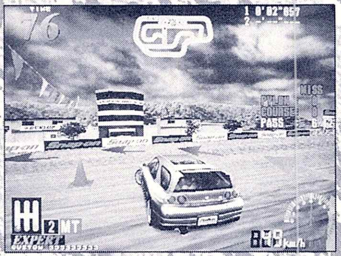
最後はズバーッと「Option GT-R」でガーンと走ってやりましょう!!



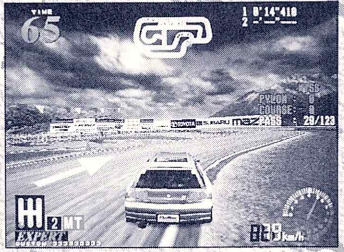
とにかく強力なマシンなのだ〜!!

ハイパワーなこのマシンで注意するのはトラクションのかけかた。いきなりドン！とアクセルを踏んだ状態でハンドルを切るとスピンをするので、それに気をつけて走る！

前半はそれとの戦いとなる。



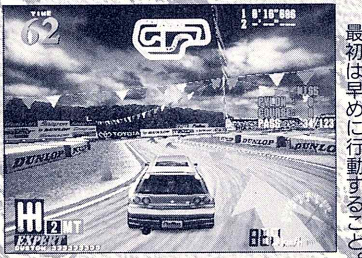
スタートしてからしばらくは1速→2速のパターンで走る。



とにかく加速がすごいのですぐスピードに乗る。減速を最優先にし、絶対にオーバースピードでターンに入らない。

少しでもスピードに乗ったら、減速できるスペースを考える！

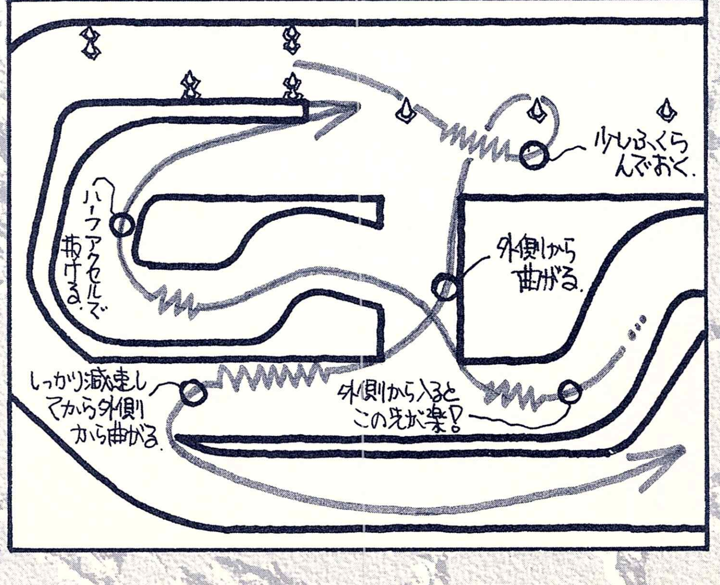
ハンドルを切りつつの加速部分では、非常に不安定な状態にクルマがあるので、ライン取りに気を使いつつ、アクセルを踏みすぎないように気をつけて走る。スピードよりもライン取り重視で！



前半はあまりスピードに乗せにくいので、2速まで済んでしまう。その中で効率の良い加速を得る。

失敗しやすいのはやはり減速部分。これだけは頭でわかっていてもそうできるものではないので、図からライン取りと減速するポイントをきちんと把握し、実行していく。最初は早めに行動すること。

2速ハーフアクセルか、1速全開でしっかりクリアしていく！

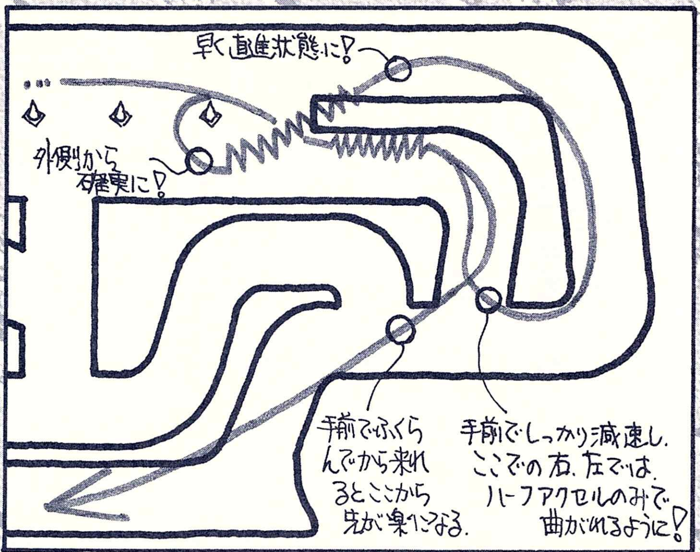


後半はスピードに乗る部分も多くなるので、3速、もしくは4速にまでシフトアップをするところも出てくる。シフトアップすることに関しては、タコメーターを見ていればまず問題はないだろう。問題はシフトダウンしつつの減速。とくに3速、4速から1速にまで落としての急減速!非常に危険な場面だ!ついつい少しでも速く走ろうとしてカーブの手前ギリギリまで減速しないで進入してしまう。まずこれを完全に抑えられるかがポイントになる。ハンドルを切りつつの減速、とくにシフトダウンを伴う場合、急激なトラクションがかかるためクルマが非常に不安定になる。まずそれをしっかり理解しておくこと。

いかに安定した形でカーブに進入するかを追求するのが上達への近道。そこでしっかり覚えてほしいのが、ストレート部分で減速を終了してからカーブに進入するということ。これを完璧に守っていれば、ま～ずカーブの進入で失敗をすることはない!(スピードが合っていればの話!)

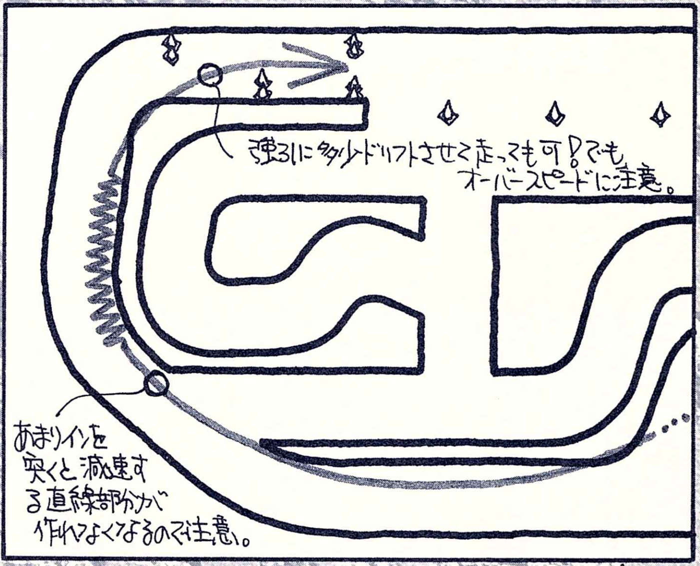
いかにそれを実行できるかだ。スピードが高くなれば、それだけクルマにかかる慣性も大きくなるのだからね!

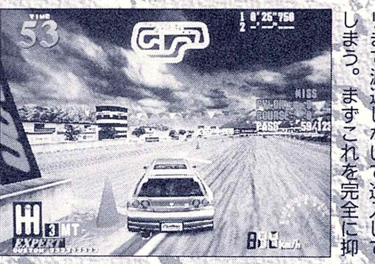
外周をグルリと回り、ゴール手前の左、右というパイロンによるコースレイアウトの部分に入るまで1～4速まで上げていると、1速に落とすまでかなりの距離がいるぞ!





速さよりも最速のラインのトレースに集中すれば速くなるぞ!

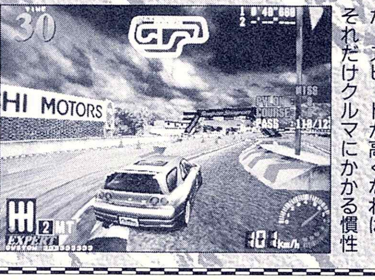




ここもスピードに乗るところなので減速はかなり注意したい!

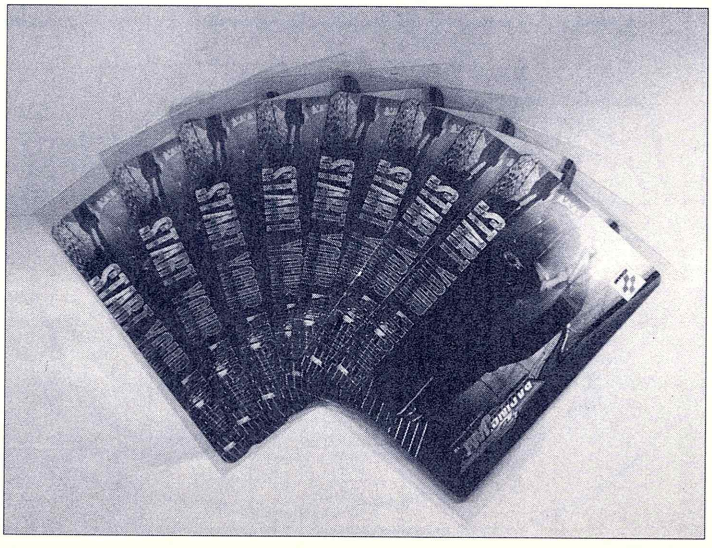


どんどん加速!加速するのはいいけど、減速のことを忘れるな!



一番成功率の悪いのがやはりここ!減速しきれないだよね!

まだ結果は出てないけど…当選者には「オリジナルテレカ」!



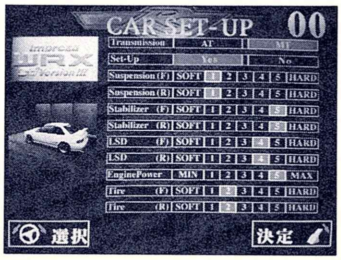
さてさて、この本が発売される頃にはもうすでに応募期間が終わってしまっているので残念だが、左にあるレーシングジャムのオリジナルテレカは、先日募集した「ずるずるを速く走らせるジムカーナセッティング大会」の賞品である!

みごとに手にした方、おめでとう!

てなわけで、このオリジナルテレカは、6月30日必着で送ってくれたセッティング大会の参加者にお送りしたいとおもってます。

でもね、それでも余ってしまったら…(実際に多少余りそうなので)ってことで、急きょ、レーシングジャムイラスト大会を実施します。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 ゲーメスト編集部 ずるずるのレーシングジャムイラスト係までお送りください!締め切りは7月末日必着です。



東京ガリバー通信

第56号

ガリバーではビートマニア2nd MiX、バーチャストライカーver'98が大人気稼働中！この夏の新作も要チェックだ！

BANPRESTO

第7回イラストグランプリ 結果発表！

このページを開いて一番最初に目に飛び込んで来たのはどのイラストだったかな?これらは前々号でお知らせした、ガリバー松戸店、みずほ台店共同で開催された第7回イラストグランプリのグランプリ作品と準グランプリ作品なのだ。全部でどれだけ集まったかというと、なんと下は6歳から上は42歳まで幅広ーく応募してくれて、56通もの力作が集まったのだ。やはりというか、アニメ、ゲーム関係のキャラクターが八割を占め、かわいいのやらかっこいいのやらそそるのやら(?)大変なことになっている。

ここで紹介している3点以外でも、松戸店では1階に展示コーナーを設けているので優秀作品を鑑賞することができるぞ。レベルの高さはグランプリ作品、準グランプリ作品を見てもらえば推して知るべし、恐るべし!



☆プライズマシンに疲れて顔を上げると、そこには春があった。

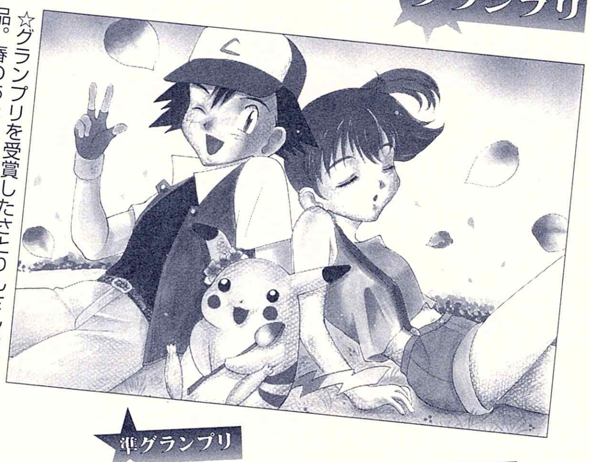
第7回イラストグランプリ テーマ――「春」

●グランプリ
千葉県 さとりん

●準グランプリ
神奈川県 泉 小夜歌
千葉県 さかざき広志

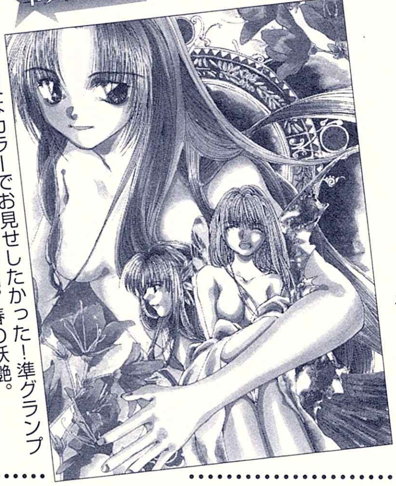
（敬称略）

グランプリ



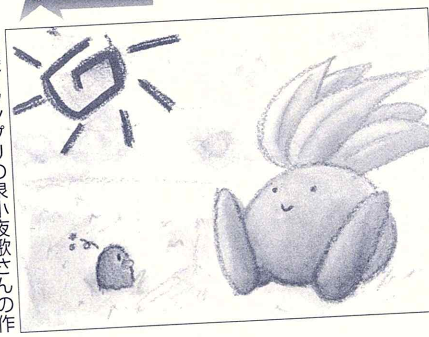
☆グランプリを受賞したさとりんさんの作品。春のあたたかさが伝わってくるよね。

準グランプリ



☆これはカラーでお見せしたかった！準グランプリのさかざき広志さんの作品。春の妖艶。

準グランプリ

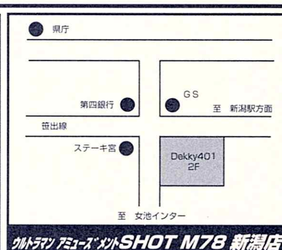


☆準グランプリの泉小夜歌さんの作品。太陽がすげーいい感じ。

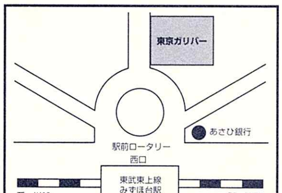
新作プライズぞくぞく登場！

ガリバーはご存じの通りバンプレストのお膝元。っつーわけでこの夏もバンプレストのUFOキャッチャー新作プライズが目白押しなのです。みんな大好きポケモングッズから、スーパーロボット貯金箱、はたまた古き良きかほりのガッチャマングッズまですべてが新作オリジナル。しかも、7月21日にはジャンアントロボを始めとする横山光輝モノまで登場するぞ。よだれをたらしてUFOキャッチャーにへばりつくのだ！

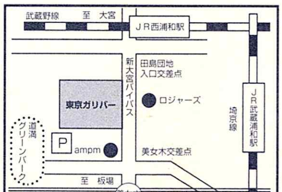
※新潟駅バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F



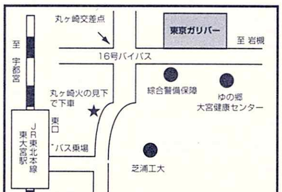
ウルトラマン アミューズメントSHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来島401
Dekkey401 2 F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



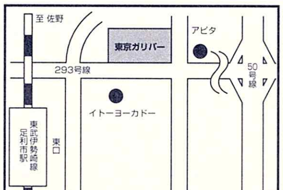
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



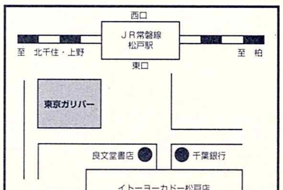
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744

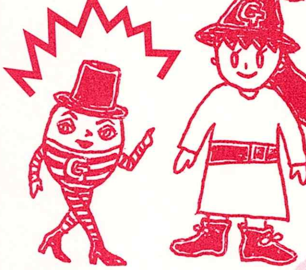


東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

アイランド

担当：福田柵太郎、Mio　助っ人：田渕健康



☆いや一暑いね夏だね。
㊗「ところで夏休みはどっか行きますMさんや？」
Ⓜ「うむ、大阪へ食い倒れツアーなんぞしにいこうと思うちょるが」
㊗「そーすか。俺も大阪へ私用で向かうんですけど…」
Ⓜ「おお！㊗&Ⓜを探せin大阪！なんちて」
さて、みんなはどうかな。（ヒントはゲーセンMio＆電GO2ムックよろしく福田）

今月のいっぱつ

ハイスコア 未知なる限界への挑戦

☆6月6日。僕は「全国一のハイスコア」というものを初めて意識してしまう体験をした。ゲーマーの齢を重ねて19年、ハイスコア争いなんて自分には無縁で「ゲームはマイペースで楽しんでいればよい」と思っていたのに、である。

5月初旬のある日、行きつけのゲーセンの、電GO2のほくほく線上級のハイスコアが塗り替えられていた。僕のスコアネームが居座っていたランキングの1位に「D.I」というイニシャルの257・5㎞というハイスコアが輝いていたのである。僕の記録を50㎞以上も上回るハイスコア。井の中の蛙になっていた自分にとって、まさに青天のへきれきであった。メストNo.224の全国トップの記録が266・5㎞であったことからも、D.I氏の記録が尋常でないことは容易に理解できた。

その日からD.I氏の記録への挑戦が始まる。ゲームマニアでもあり、鉄道マニアでもある僕にとって、大好きな電GO2でこのまま敗北宣言をするわけにはいかなかったのである。確実にオール定通オールグレートを取れるようにすることから始めることにし、各停車駅の0㎝停車の位置を覚えたり、理想的な加減速の開始ポイントをリプレイを見ながら研究したりして、少しずつ自分なりのパターンを編み出していったのだった。

5月中旬。練習の成果が実を結び、僕は初めてオール定通オールグレートを達成する。エクセレントも1つ取り、残りタイムも135秒。しかし、結果は249・5㎞。自分ではこれ以上ないプレイだと思ったのに、あとまだ8㎞も及ばない…。「完璧なプレイの上にエクセレントを2回取らなければD.I氏の記録は抜けない」ことを悟り、そんなの無理だよと席を立つ。

5月末。メストNo.225の全国トップは276・5㎞。エクセレントを3回も取っている。ため息が出た。自分はまだまだだなと思い知らされるも、やはりあきらめきれずD.I氏への挑戦は続く。気分転換に車を2時間走らせて、ほくほく線に乗りに行ってきたりもした。

そして6月6日。この日の僕はうらがわら駅、ほくほく大島駅で2連続エクセレントを取るという自分でも信じられない運転を続けていた。そしてまつだい駅。何と、この日3度目の「エクセレーント！」の声が響き渡ったのである。「D.I氏の記録を抜けるかも…」という期待は「抜ける！」という確信へと変わった。と同時に、今まで味わったことのないプレッシャーが僕を襲い始めたのである。

「もしかしたら、全国一のスコアが出せるかも…」

まかり間違ってもう一度でもエクセレントを取ってしまえばあるいは、との思いが僕の平常心を失わせる。心臓が高鳴る。手足が震える。十日町駅はなんとかグレート停車できたが、ボーナスゲームは焦って9秒。そして運命の魚沼丘陵駅。何と僕は1秒遅着。2秒減点の上、8秒の定通ボーナスをフイにしてしまったのだ。

…全国一への夢はあっさりと消えた。がっくりと肩を落とした。心臓の鼓動の速さだけがはかない夢の余韻を物語っていた。そして数分後、残りタイム145秒、運転評価95点の261・5㎞という記録がランキングの1位に刻まれた。放心状態の僕はうれしさと悔しさの入り交じる気持ちの中、ゲーセンを後にしたのである。

自分には無縁だと思っていた全国一のスコア。その存在をプレイ中に意識してプレッシャーに負けるという体験。こんな体験は初めてであった。まさか自分がこんな体験をするなんて思いもよらなかった。そして、ハイスコアをめざす人々のすごさや苦労というものがどれほどのものなのか、ほんの少しわかったような気がした。きっと僕なんか比べものにならないほどものすごい練習を積み、数々のライバルたちのプレッシャーとも戦った末に栄冠を手にし、あるいは悔しさも味わっているのだろう。僕は見ず知らずのD.I氏とのハイスコア争いによって、ゲームの世界にこのような熱い一面があることを初めて実感することができたのだ。

今回の経験で僕は、自分への自信、努力の大切さといったものを再認識することができた。そして、とことんまで電GO2をやりこもうと決心した。どこまで「全国」に近づけるかわからないが、とりあえず現時点での全国トップ「276・5㎞」を新たな目標としてほくほく線への挑戦を続けていきたいと思っている。よーし、がんばるぞ！

（長野県　来年は30歳！のGUU君㊠㊫）

Ⓜ誰がやれと言ったわけでもない。1点に、0コンマ1秒に一喜一憂しながら、なぜ人は「全国一」をめざすのか。自分の限界に挑戦することの、心地よいプレッシャーがたまらないという人もいる。甘えや言い訳など許されない、結果だけがすべての非情な世界。今日もスコアラーたちはその孤独な戦いに挑む。



☗（大阪府　虎杖せなさん①）
Ⓜ虎杖さんによるとこの2人の魅力は「足」だとか。う〜ん、ほっそりタイツ足ね。

議論の夕べ

Ⓜ№226の服部敏之さんの「『少年が事件を起こすのはゲームの影響だ』と決めつける大人たちが腹立たしい。このような誤解を招かないように、ゲームが好きな人でナイフなどを所持している人は所持をやめてほしい」という意見へのお便りです。

☆俺も同じような意見です。確かに最近のゲームなどは、過激な演出や表現があります。ゲームの影響がまったくないかと言われると、正直なところ自信を持って「はい」とは言えません。しかし、ほとんどの人はゲームをゲームとして楽しんでいるのだし、何よりもそうでない人たちを育てたのは大人であり社会です。俺にはすべてをゲームのせいにして、責任逃れをしているように思えます。

俺はゲームが好きだし、ゲームで感動したことも、燃えたことも、そして成長したこともあります。そういったゲームのプラスの面を無視し、マイナスの面だけを取り上げて否定することがゲーマーとして何よりもしゃくに触ります。

過激な映像表現に関しては確かに一考の余地があるとは思いますが、ゲームに理解がないから、何かあったら「ほらゲームのせいだ」という浅はかを通り越して卑怯なことは本当にやめてほしいです。もちろんゲーマーの俺たちも、そんなことを言わせないためにも思慮深い行動をする必要はありますけどね。

（神奈川県　斎藤秀和君㋑）

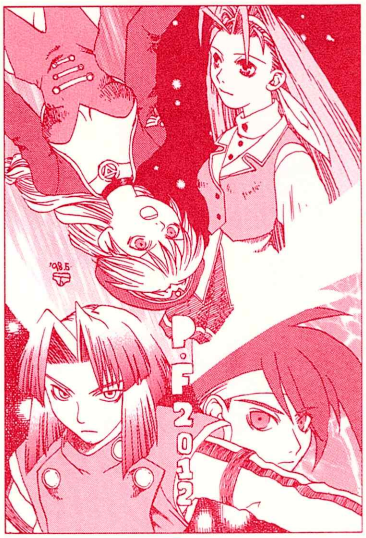
☆私はゲームに影響されて事件を起こしてしまう人がいる以上、完全にゲームが無害であるとは言いきれないと思います。しかし、ゲームをしている人の大多数が事件など起こしていないことを考えると、事件が起こってしまう一番の原因はゲームではなくて、事件を起こした本人にこそ問題があったと考えるべきだと思います。今まで犯罪と無縁だった人が、ゲームをやったからといっていきなり犯罪に走るようなことはまずありえないと思います。

こんなことはゲーマーであれば誰でもわかっていることだと思いますが、一般の人々の中にはそう思っていない人たちもいます。ゲームはきっかけに過ぎず、事件を起こしてしまった人はもともとゲームとは無関係に事件を起こしてしまう危険性のある人だった、などとは考えず、ゲームやアニメによって危険な人物になってしまったと考えてしまうのです。ここでよく言われるのが「ゲームをすると、ゲームと現実との区別ができなくなる」といった類の言葉なのです。もっとも、ゲームをしたくらいですぐに現実を見失ってしまうような人間を育ててしまった今の大人たちのほうが、ゲームよりよほど問題だと私は思いますが。

こうした誤解や偏見を持ち、さらにゲームについてほとんど知らない大人たちがゲームを批判しているのは、確かに気持ちのいいものではありません。しかし、彼らのゲームに対する誤解と偏見をなくさない限り、いつまでたっても同じようなゲーム批判が続くでしょう。そこで、ひとつ提案があります。ゲーメストに集まった、ゲームに関する意見を、まとめて新聞社に送ってみてはいかがでしょうか。まったくのムダに終わるかもしれませんが、うまくいけばゲームに関する誤解や偏見を和らげられるかもしれません。いろいろな事情があり、実現は難しいかもしれませんが、ゲーマーもこれからは、どんどん自分たちの意見を世間に主張していかなくてはならないと思います。

（北海道　大根スラッシュ君㋒）

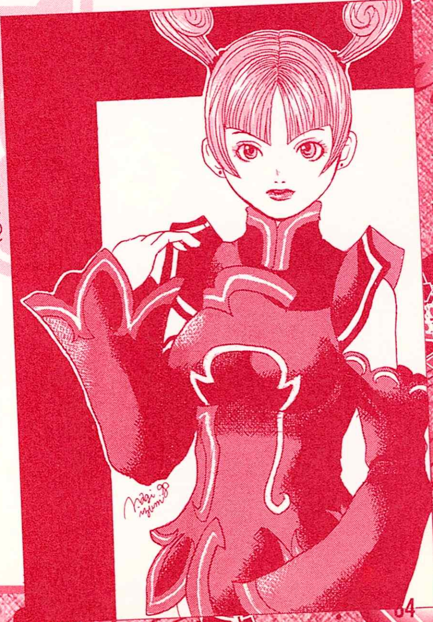
Ⓜ努力してそのゲームをクリアできた時の感動。ゲームを通じてよき友人ができた嬉しさ。白熱したプレイに胸を熱くし、自分がこんなに物事に真剣になれるということ。みんなゲームが教えてくれたことだけど、ゲームをしない大人にはわからないことかもしれない。学生のみなさんは特に、家族の人とこの話題について話し合ってみてはどうかな？大人たちがなぜゲームを悪いものと見るのか、その理由も聞いてみよう。



⬅（埼玉県　万里あきらさん②）☆新たなる闘いに彼らの見いだすものは、希望？それとも…。



⬅（愛知県　鯱子さん④）☆「やり過ぎちゃった？うふっ」悪びれない君の、笑顔に誰もが惹かれてる。



➡（群馬県　いずみ凪さん③）Ⓜ黒ジューン、セクシーすぎて目のやり場に困る感200％!!編集部でも話題になってました（一部）。

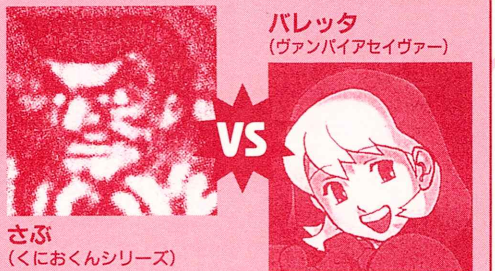
賞金17万円!!（総額）ゲーム懸賞論文募集開始！

アイランド＆「議論の夕べ」の読者に朗報！ゲームに関する思いや考えを、より大きく発表できる機会ができたぞ。その名は「ゲーム懸賞論文」（実は毎年やってるけど）。

この論文は、普段アーケードゲームやゲーセンに感じていることを、プレイヤーに言葉にしてもらおうというもので、今年で何と11回目。「論文」だからといって堅苦しいことを書いてほしいのではなく、普段考えていることをゲーム業界にアピールしてほしいのだ。上位入賞者には賞金が与えられるほか、ゲーメストとコインジャーナルに掲載される。詳しくは116ページを読んでね！

ザ・ドリームマッチ

THE DREAM MATCH



さぶ（くにおくんシリーズ）　VS　バレッタ（ヴァンパイアセイヴァー）

☆結果…さぶの勝ち。さぶのハジキは画面端まで届き一撃必殺なのに対して、バレッタのマシンガンはそれに劣る。この勝負、バレッタの勝ちは万にひとつもない。

（群馬県　塩山明君㋓）

Ⓜガンマンとしての対決なら文句なしの結果だけど、あのお嬢、刃物とか爆発物とかアニキとか所持してるからなあ。

『サイキッカーVS.エスプシャ 超能力学園Z』

☆サイキックフォース2012に怯えている。というのも行きつけのゲーセンは人が10人も入れば満員、という狭さだからだ。

そんな最中、友達がサイキックのロケテスト情報をキャッチ。TOKYOに飛んだのだが…。「休日の秋葉原と、人口が増えすぎて植民地を探さざるを得ない宇宙人の故郷を足して三杯酢で割った混雑」と表現して永眠。死因はおそらく酸欠。こないなゲームが入荷したら店が破裂するのではないか?と今から戦々恐々。

（埼玉県　カダッシュ野郎君㋔）

(福)例えが長いな…それはともかく、酸素ボンベ持参が必須かもしれぬ2012来店日。目標！肺活量6000！

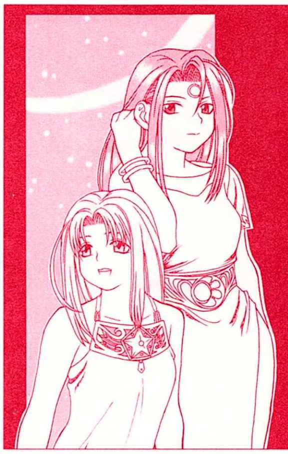
☆ESP（者）とは…。English for Specific Purposes（科学技術用、商業通信用など特定目的の英語）

つまり、あの3人は英語のスペシャリストで夜叉によって教育されている人たちに自分が抜かれてしまうのではないかと思いつぶしに行くのか!?恐るべし。

（東京都　騎士レオナール君㋕）



➡（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑦）
(福)とみに出回り好調で例の歌が鳴り響きまくりのアストラ。会話は勝ち気な返事で進めるとイイコトあるかも。



⬆（北海道　井上藤子さん⑤）
☆さあ、上弦の月と星星で夜を飾りましょう。



⬆（京都府　佐々岡ゆりのさん⑥）
☆全身からにじみでるコケットリー。だのにトンファーのせいで猛者妖精呼ばわり。ふう。

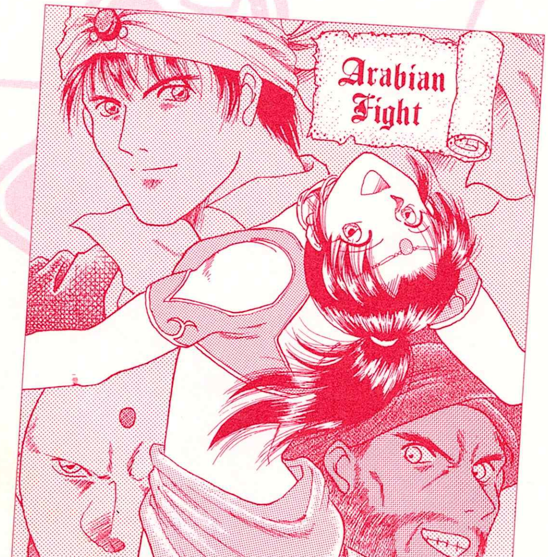
☆こじつけランク特盛り。戦後のGHQみたい。

☆「バトルトライスト」を発見！対戦台か?と思い向こう側を覗くと…。

「ファ、ファイティング武術！」というわけでCPU戦をやりこむやりこむやりこむ…。友人が一言「そんなにパステル・ラブか！RPGがアレだっただけに！」俺「馬鹿め！まだ基本8キャラしか使用できぬわ！パーステール！」

（東京都　「綾瀬のポパイにあります」近藤ゲーリー君㋖）

(福)時よ、彼らのために動いてあげて。しかし、表がトライストで裏が武術とはあまりに粋な配置。そこで新コーナー『レイアウター真智子』の出番！「近場のゲーセンの対戦台はすべてブレイカーズ」など遊び心と酔狂が同居する店内を見かけたらご一報を！



⬆（福島県　森田真琴さん⑧）
☆ランプがどんちょう上げの合図。砂漠の舞台、今夜の踊り子はラマーヤ姫だ、姫？

『強欲の神：サシッシャー』

☆「対戦タントアール・サシッす!!」が僕らの町にやってきた！これはもうやるしかないぜ！、ってなワケで今日のテーマはこのゲーム。

と、その前に、「あれ、それってこんなゲームだっけ?」という人もいると思うので説明しておこうね、メストであんまり紹介してくれないんだもんなあ…。

「主人公とCPUが1万円ずつ持って一対一（サシ）でタントアール風のミニゲームで勝負します。勝った方に賭けた分のお金が入ります。相手のお金を0にすれば勝ちです」と、こんなカンジです。ここで、

「じゃあ基本はタントアールか。簡単、簡単」

と思ったキミ！油断するなっ!!このゲームの真のテーマは「潰し合い」だっ！いやいやマジで。対戦キャラは女の子だったりお年寄りだったり、ポンコツロボットだったりするのだが、それは仮の姿、「へっ、相手はジイさんか、手加減してやるか」なんて甘いことを考えていたら、

「バ、バカなっ、これが老人の動きだと言うのか！これはそんなものを遥かに凌駕している、それは正に鉄塊だった…」

と、いう目に遭ってしまうぞ（わけわからん）。なにしろ、奴らは「いかにしてこいつを陥れようか」、「どうやって金をむしり取ってやろうか」、こんなことを考えているんだ！まるで『カイジ』の世界だ。

…ふう、恐ろしいゲームだ。「対戦タントアール・サシッす!!」……とにかく、これからやってみようと思っている人は心してプレイしてくれ。惑わされルナ!!

それはそうと、このゲームのコンティニュー画面。有り金全部まきあげた挙げ句、ボコボコ（叩きつけ+ジャイアントスイング）にしておいて「また遊んでね！」と言われてもなあ…。（神奈川県　植高淳太郎君㋗）

☆いきなり新コーナー——

アイランドポンコツ教習 ～サシッス1コインクリア～

①他のミニゲームには目もくれず「記憶力ゲーム」を選ぶ。

②紙と鉛筆でレバー方向をメモる。絶対に勝てるハズ。

③1～2の繰り返しでエンディングだ。おめでとう！

備考：楽しくない。恥ずかしいどころの騒ぎではない。

ハイピッチで発足したポンコツ教習。君の枯れたテクニックや使えなくて人にはいえない裏技を送ってちょーだい。

のんきな日常

♨未だに「閃激ストライカー」を「悶激ストライカー」に見間違うのは私だけでしょうか…。ほのかに18禁の薫り…。
(大阪府　虎杖せなさん㋘)
Ⓜ「悶激」ねえ…訳すと「激しく悶絶」!!何によって悶絶してるか、面によって変わってくるとか。年齢フリーの1面から始まって、15禁とか18禁とかの面へ進んでいく!!とか。これエロス村行きだわ。

♨「飛び道具とめくりの2択」「中足キャンセル逆ヨガ」…日常的に使っているこれらの言葉。しかし冷静になってよ〜く考えてみると、すっごくヘンな日本語だと思いません?…「逆ヨガ」って…。
(神奈川県　江振豪人君㋙)
Ⓜあ〜ハイハイ、ゲームやらない人が聞くと何だかわからないシリーズね。「全一」(ぜんいち・ハイスコア全国一位の略)とか、「はど波動パンチ」(コマンド)とか。最近私が思わず言って周囲をギョッとさせたのが「バックハイパー」。わかる人だけわかってください…。

♨最近やりたいゲームがまったくといっていいほどない。ひまだな〜。はやくソウルキャリバー出ないかな…。ところでソウルキャリバーってどう略すんだろう?ソルキャリ、ソルキャバ、ソバ(笑)、どれが妥当でしょうかねえ…。
(石川県　河合陽平君㋚)
Ⓜキャリバーでいいんじゃないの?いくらなんでもソバはないよな。

♨そういえば、そろそろKOF'98が出る時期が来ました。いつもきまって「京は出るか」「ラスボスは?」などと考えるけど、僕が一番気になるのはアテナの声優です。
(東京都　サチヤマ君㋛)
Ⓜ毎年賛否両論あがって、中には鼻息荒く語り出す輩もいるアテナの声優さん交代。あんまり前の年とイメージ変わっちゃうのはよろしくないと思うので、全国1000万アテナファンのためにもそこのところお願いしますよ、SNKさん。

♨プロップサイクルのペダルがやけに重いのは、店員の減量のためという事実を私は知っている…。
(愛知県　私は痩せの大食い君㋜)
Ⓜえっ!あれって重さ変えられるの!?知らない私が無知なのか、単にだまされてるだけなのか…。でも、たしかに減量にはいいかもなあ。

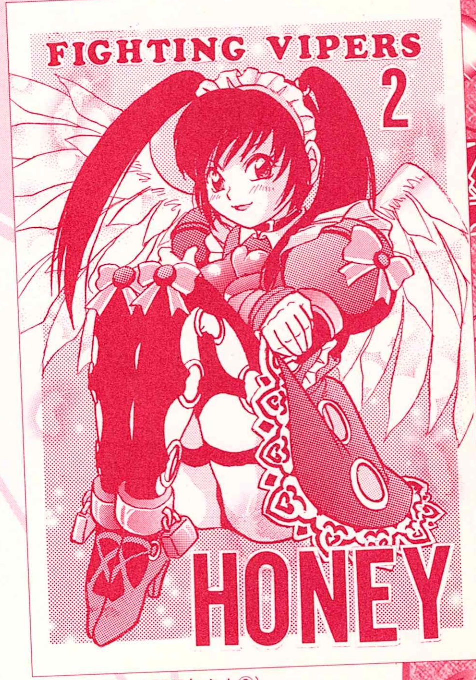
♨カラーアイランドって最近見かけないけどどうしたんですか?
(東京都　ちょんまげカル頭脳パワーさん㋝)
Ⓜ優先して攻略にページにさいているので、食い潰されているのでした(泣)。それだけゲームが増えて、ページが足りなくなってるということなんだけどね。カラーアイランドがなくなっちゃったわけではないので、投稿は随時受け付けてます。何とか月一回でもページがもらえるように、アンケートハガキにでもみんなの声を書いてくれるとうれしいっス。

ありがとうさようなら三宮店ー僕らの果てしなき野望

惜しくも閉店を迎えてしまったマルゲ屋三宮店。最終日に合わせて初(同時に最後でもある)来店を果たしたが、さすがにどの人も寂しそうであった。コミュニケーションノートを見ても、閉店を惜しむ人々の悲しみの声が満ちあふれていた。それだけみんなに愛された店であった証と言えよう。何にせよ、初のマルゲ屋閉店である。まことに残念でならない。せっかくのマルゲ屋が…。

その一方、三宮店のノートで挙がっていたのが「三宮店復活署名運動」。そして現在では、梅田店のノートで三宮店復活運動ののろしが上がりつつある。メストのアンケートハガキなどで、わずかずつでも新声社に声を寄せていこうということだ。三宮店から梅田店へ多数の常連が流れ、梅田店のノートが本部(大ゲサ)になりそうだ。それだけ三宮店の閉店が惜しまれていたということだし、この運動は続くことだろう。三宮店の復活、あるいは新たなマルゲ屋設立の時まで…。

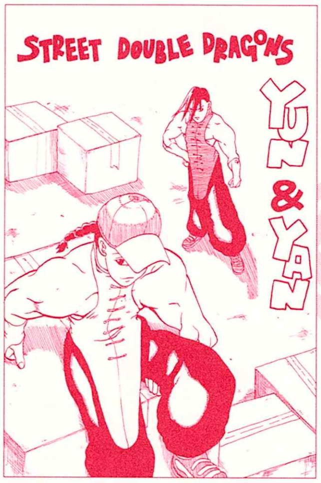
最後に一言:三宮店常連四天王の一人・B.A.D殿。そしてマルゲ屋復活を望むすべてのみなさん。私もできる限りの協力はさせていただく。復活の日を夢見て一致団結し、新声社へその想いの丈を届けてゆこう。きっと報われる時は訪れる。それを信じてがんばろうではないか!…見果てることなき夢とともに!
(滋賀県　大聖リース君㋞)
Ⓜ三宮店がこんなにみなさんに愛されていたなんて…なんかええ話やー。道のりは険しいかもしれないが、みんなの声を届ければ、新声社の賢者たちが救済してくれる日が来るかもしれないね。



⬆(愛知県　山野弓矢さん⑨)
☆天使の姿に、小悪魔みたいな誘惑の瞳。



➡(大阪府　霜月メタルさん⑩)
Ⓜ今回のスケボー少年その1。身軽に、COOLに使ってるかい?



➡(青森県　てつろー君⑪)
Ⓜ今回のスケボー少年その2(+弟)。2ndじゃ、ナマイキ度4割増。

「私だけであるはずだ」(あってほしい…)

①ロレントで後転するとき、つい心の中で「ロれれのれー」
と言ってしまう。

②うまくレバーが一回転しない時は(俗に「ぐるぐるスランプ」という)、これまた心の奥底で
「ま〜わせ、ま〜わせ、地球をま〜わせ〜」と歌いだせば、ほどよく吸い込んでくれる。

③はずかしいので今まで秘密にしていたが、ニュートラル状態のマイキャラの呼吸動作(デミトリなんかわかりやすい)に合わせて自分も体を動かすと、あたかも画面上のキャラになりきったような感覚に陥る。この「シンクロ呼吸法」によって、確実な勝率アップが望める。私にとっては本当である。
(長野県　Kさん㋟)
Ⓜ①と②はKさんだけしかやらんかもしれないが、③はマネしても良さそうだね。ちょっとだけなら。

暴満館

~The House of Full Violence~



『一富士二鷹空手道』

☆先日、データイーストの「空手道」という格ゲーを見つけた。さびれた(←失礼)ゲーセンの片隅での、1PLAY50円、かつ平らなテーブル台の「空手道」との出会いは、つい三日前の「ストリートファイター」との出会いよりも強烈だった。これはもうやるしか。MSHvsCAPCOM以上にやるしか!!

初めてプレイする「空手道」には驚きの連続だった。シンプルかつ斬新なレバー2本のみのコントローラー。「技が出るまで入れっぱなしにする」の説明書きが泣かせる。なぜ後の格ゲーにうけつがれなかったのかわかるような気がした。

そして、やはり時代を感じさせる画面。ファミコンにも完全移植できるだろう。「こんな背景いれるなら人物をもっと大きくしろよ」などと、思うだけならタダだ。

しかも少し膝を筐体にぶつけただけで画面がとぶ。それはもうよくとぶ。まるで円広志の歌のごとくとんでしまうのだが別にまわりはしない(意味不明)。もう一度ショックを与えると元に戻った。まるで昔のTVのようだ。もうインド人もビックリだ。

やはり初プレイでは操作にいまいち慣れず、道場面でいきなりやられた。とりあえずこの日は退散だ。

ううん、格ゲーの元祖は一味も二味もちがう。ちがいすぎて自分にはちょっと苦い。「たしかに格ゲーだけど…なんだかなあ」という感じだ。うん、苦い。

またいつか来よう、必ず。そして再びチャレンジするその日まで、どうか残っていてくれよ「空手道」。

(兵庫県 皐月村君⑤)

☆レトロゲームはオフクロの味、玄人さんは郷愁を感じに、若手の人は癒しを求めてレーゲ海に漕ぎだしてみてはどうですか?今度の日曜あたり。



⬆(大阪府 武神流愛好家そきめれさん⑫)
☆ジェシカさんもあの時ガイに惚れていれば…いや結果論だな。

『このままじゃ僕の情熱は不完全燃焼だー!!』

☆僕はセガラリー2が大好きです。理由はミツビシ・ランサー・エボリューションVが使えるからです。

でも、僕が住んでいる愛知県名古屋市中村区中島町の近くにはセガラリー2を置いてあるゲームセンターが見当たりません。デラックスじゃなくていいんです。通信対戦の小さいヤツで1回300円でも、毎日通うつもりです。

どなたか、力になって下さい。僕はセガラリー2最速の男になってランキング1位の所にJ・Bと残したいんです。どうか熱意を感じて下さい。1位でゴールしたい。セガラリー2。

(愛知県 BEST TIME4分23秒君㋡)

☆というわけなので、愛知県名古屋市中村区近辺のゲーセン様、未来ある若者のためにセガラリー2を設置してくださらぬか。インカムは約束されてるわけだし。

☆ゲーメストという本を買ったのは初めてです。でも内容で気づいた事があります。**なぜかゲームセンターの攻略ばかりのっているので、**たまにはサターンやプレステのゲームものせてください。

(千葉県 空キャン無式君㋢)

㊗…本誌の表紙右端を見ていただけますでしょうか。「ゲームセンターを10倍おもしろくする本」との謳い文句があるんですけど…一応…小さく…。

☆友達に「SNKトレカのROUND2が出るよー」と言ったら「3箱買うっ!」と言われました。必ず出せよ。いや、早く出してください、新声社大明神様。

(埼玉県 野田紀和さん㋣)

㊗そんな時には新声社発売タイトートレーディングカードでごまかせ。ダッシュ野郎にMJ12、うわマニアッ苦。野田さんの友人もあぼら一本程度で許してくれるだろう。



⬆(山形県 メガマンZさん⑬)
☆荒れた世界の電磁美女。女性はやはり発電しなきゃ。

俺の好きな女キャラ残り8キャラ分 エロス村

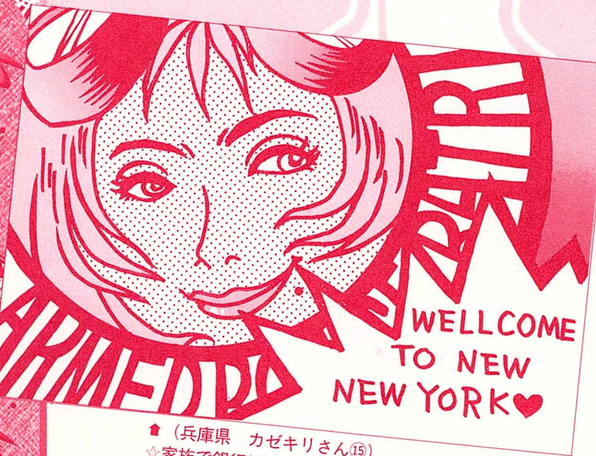
○シェルミー…まあ、一言で言うと胸の谷間にすべてが集約されている(?)から。
○ティファ…今のマイスイートハニー(死)だな。エアガイツは俺にとっての運命だな(?)。スカート…略。
○ティナ…あの胸の揺れには絶対に勝てない。少なくても俺は勝てないけどうれしい。
○ブレア・デイム…俺をEXづけにしてくれた大切な存在。彼女がいてくれてすごく生きていることを実感した(?)。
○かすみ…くノ一はマイブーム。あやねといい、るろうにの御沙薙といい、小生を困惑させるな
○エレイン…実はガイアポリス好きでしたので。トンファーも良い。
○ブルー・マリー…大分見慣れたけど、当時は本当に流血モノでしたな(?)。
○ナジード…あのコスチュームは反則だ。ほぼ死にそうになってしまいますよ(?)。

(神奈川県 ダンマス君㋤)

㊗男として、共鳴できる所が随分ある。特にティナの辺り。



⬆(東京都 アベCHUN君⑭)
㊗スタグラ対戦促進に対する純な熱意が読みとれますね、どこがだ!これを選んだMioはどこ消えた?男女のMi・o・子〜!Ⓜやかましわー!!!



⬆(兵庫県 カゼキリさん⑮)
☆家族で銀行は楽しいねえ。ハイハイお金を出しなさーい。

夏休み前夜祭
超芸魂



➡（福岡県　服部膵蔵さん⑯）



➡（千葉県　S.N.O君⑲）
Ⓜ中学生編では友情のαビームなども編み出される（予定）!!やったぜロヘるト!!



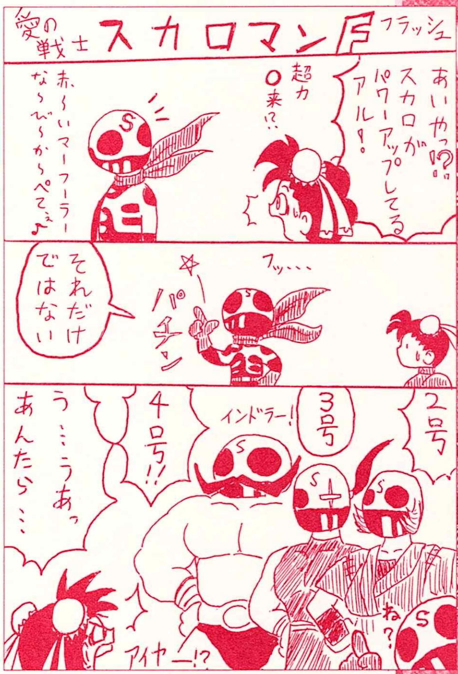
➡（愛知県　雲隠日影丸さん⑳）
Ⓜこれは全国百万乙女へのゆーわくと考えてよろしいのでしょうか。どないだ。



➡（東京都　MK-Ⅲ君⑱）
Ⓜそのうちこう、だんだんと逆立ってきて…OHテリブル!!



➡（大阪府　中川こいちろ君㉑）
Ⓜ純粋な青年の心をもてあそぶ運命…じゃなくてカプコンのえらいひとに乾杯。



⬆（東京都　素敵☆凡人君⑰）
Ⓜ3号さんは嫌になって、気がふれた上白髪になってしまわれたのですね。

ウェルカムZERO3 コーディー特集＋α
つっこみ三昧



⬆だったら出してもらえてないはずなんだが。㉓



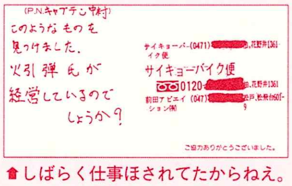
⬆ショック受けた人々の投稿殺到!!㉒



⬆ダメ人間さもしっかり似せてくれよ!!㉕



⬆何だか心では泣いてるように思えますわ。㉔



⬆しばらく仕事ほされてたからねえ。㉗



⬆逆に目立っていいじゃん。㉖

☞コーディーに泣きました。正直言って今回のメストは購入する予定はなかったのですが(金欠)、彼に負けました。スーパーコンボが例のパンチハメだし…。
久しぶりに友人たちとファイナルファイトやハガーの話で盛り上がりました。コーディーは物の壊し過ぎで警察にお世話になったのでは?次号楽しみです。
（埼玉県　ぜお君㊁）
Ⓜ泣きましたって、念願の別ゲーム出演に嬉し泣きなのか、それとも…。

☞ストZERO3のコーディーって手錠をしてるから、パンチ技のリーチはかなり短そう…。でも、この状態でストレートを打てるとしたら、あまり手錠としての役割を果たしてないような気もするけど…。それとも、俺のズボンの紐のように伸縮自在だったりとか?
（兵庫県　フォーウッ堂君㊇）
Ⓜはっきりいってカポエラ状態なのか〜!?とか思ってたんだけど、ちゃんとパンチあったよ。



➡（神奈川県　藍屋キリコさん㉚）
(福)衣装合わせの時点で気づいてほしかった。



➡（宮城県　西風道君㉙）
(福)フェレットの襟巻に何か秘密が!?



➡（福岡県　木下耕一君㉘）
(福)'98では中年組の威信が中回復、やりィ。

納涼企画
外道会談
～悪党アイランド～

☆世界の覇権を握らんとする「悪」、ヒロインをさらう「悪」!この「悪党」の存在なくしては成立しないゲームもさぞや多いことだろう。

そこで!ゲームの闇の部分に関する文章・イラストを問わず広く募集したいっ。『自分の上司にしたい外道』、『入社するならこの結社』、『ベガ・愛のテーマ』など、溜め込んだ悪への憧れを様々な形で送りつけてほしいのだ。締め切りはこの世の悪が途絶えるまで!つまり夏休み中受け付けって感じ。

超能力者・いつの世も蔑まされて疎まれて劇場

〝覚と◀ ▶裕介〟

「チェイス・ファンシフル」

☆ESPの覚醒者として夜叉に連れ去られた近江覚を追うべく相模裕介は立ち上がった。

程なくして、覚に追いついた裕介が見たものは、鳳凰高校の覚ではなく、夜叉の一員としての覚だった。

「ハハハハハ。素晴らしい。素晴らしいぞ、裕介!湧き上がるこの力にできないことは何もない!そう、殺戮を重ね、上りつめ、人を見下すこともだ!……何?やめろだと?……残念だよ。君だけには分かってもらえると思ったのに。もはや君は僕の行く手を阻む邪魔者でしかない。この偉大なる力を見て死ぬがよい!」

みるみる内に覚の体から光があふれ出し、そして取り囲んだ。(ピカピカピカーン)

「華麗なる成長ぉー」

その瞬間、覚の顔面に裕介の左ストレートが炸裂。

「うあああああ……」

顔面から血を吹き出し、悶絶しながらコマのように落ちていく覚を見やり、裕介ぽつりと一言。

「大森玲子ちゃんは俺のものだ!」

（千葉県　会田惣君㋨）

☆勝手にファンシー持ち込まないよーに。でもCD売れてよかったよ。



➡（大阪府　〝D〟SYSTM君㉛）
(福)当て身新世紀。そして蛇を轢くのは不吉だぜ。



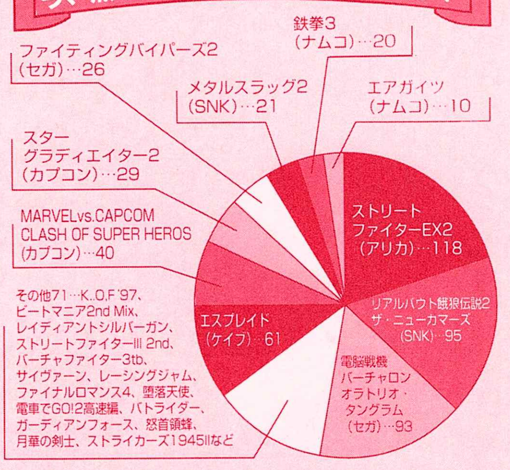
➡（新潟県　しゅうさん㉜）
(福)猿が進化して人になるならば、烏賊（イカ）が上司もまた道理。アレンのハゲ頭に、烏賊を。



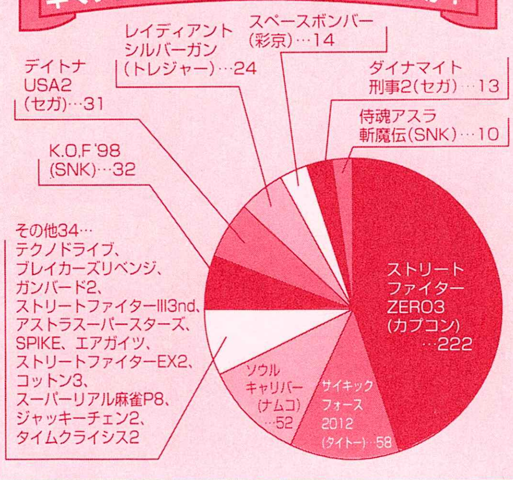
⬆（広島県　タカアシ君㉝）☆ノンストップ美作人気。そりゃもうアイランド全部いろりで埋まるんじゃないの?ってぐらい。機は熟した…いまこそ「いろりちゃんの小部屋」…を…。

データデコ

6/30号アンケート 今、熱中しているゲームは何ですか？



6/30号アンケート 早くプレイしてみたいゲームは何ですか？



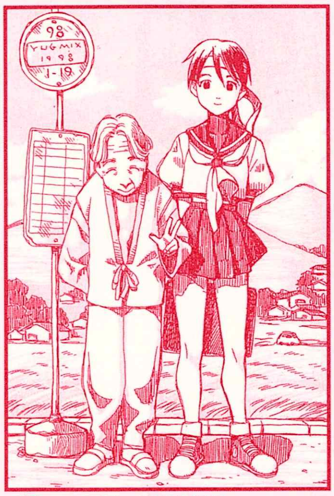
広告恋愛倶楽部

「いちばん気に入った娘、もとい広告は何ですか？」
☆P165：ビスコ…あやしカッコイイ！
☆表3：カプコン…サワヤカ
☆P134：アリカ…とりあえずおめでとうございます
☆P39：デイトナUSA2…プレゼント付きだから

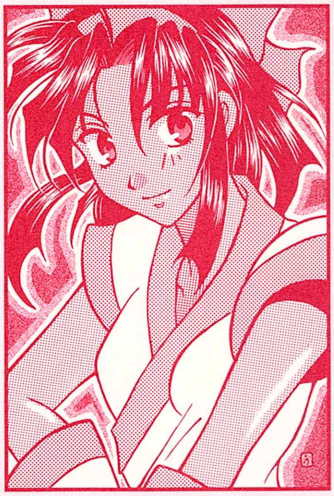
アイランド大賞ノミネート作品発表

そろそろ発表時期も近づいたアイランド大賞、やるぞやるぞ、と匂わせといて5／15号候補作品の発表。イラスト部門候補者は大阪府松沢ういろさんのナコルルに決定しました。イラストの出来はもちろん印刷映えもよかったです。文章作品はハンドルチャンプ徒然暴走記の千葉県　暴走する山形県民山下洋君に決定しました。やっぱり勢いがあるネタは強いね！

続いてサイファーが表紙の5／30・6／15合併号いきましょう。文章は㋒の北海道仲井六段さんに決まりました。その後も彼女の投稿に対するリターンは続々届いているようです。イラスト部門は一番東京都ＹＵＧ君のさくらに決定。再録させていただきます。みなさんどうもおめでとうございます、これからもよろしく！



⬆5/30・6/15合併号
優秀イラスト作品



⬆5/15号イラスト優秀作品

夏のアイランド投稿人集会 神田にて開催！

☆ついにアイランド投稿者の集いが実現！（東京ってのがネック）投稿者同士の拘留、いやさ交流の場として大いに語らってもらおう！その他、妖しげな企画が2・3あるかも？担当の2人はもちろん三号生田渕氏も「帰郷を捨ててでも一矢報いちゃる」と早くも意気込んでいるぞ。とりあえず参加人数なんぞを把握したいので希望者はアイランドまでお手紙ください。「こんな事やりたい！このゲーム大会やって！」なども記入してほしいっ。

8月23日 午後2時スタート
男気の部　亡者祭

㊎こちらは同日夜の部、残念ながら18歳未満は保護者同伴だ。この参加猛者はなんと書類選考で決定される。猛者通の感想と所有基板、自己PRなどを書き込んだ文（ふみ）を送りつけてくれい、招待状がくれば君は合格だ。内容は一切不明だが、相当の苦行となるので寛大な心とタフネスのある猛者が適任の任務であろう。7月末までに頼む。漢（おとこ）求ム！

宛先：ゲーメストアイランド亡者祭参加したいりゅん係

お便り募集

昨今のアイランド投稿人気はどのゲームのネタが多いのか？担当者に聞いてみました。「ストZERO3の記事が載ったあたりからレインボーミカのイラストが急増。倍率高いです。サイキックやバーチャロン、ソウルキャリバーもコンスタントに届いてきます。なぜだかヴォルドイラストが多いんですけど。文章ネタが不足気味なので狙いでしょう」

そんなこんなのゲーメストアイランド締め切りは毎号発売の10日後あたりです。作品の裏には住所氏名も明記してください。アイランド掲載回数もあると嬉しいです。

〈宛先〉
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト
アイランド各係



⬆（東京都　天神葦子さん）
☆許るさん？餓狼1のギース様の台詞ですか（違ったらごめん）。


SEGA
ライバルはいつも横にいる。
THE HEAT IS BACK
比類無き白熱の大興奮。
通信対戦レースが楽しい、
TWINタイプキャビネット。
スーパーヒットの前作を超える、リアルで熱い走り。デイトナUSA 2登場。
ストックカーの迫力と臨場感、面白さをスーパービジュアルで完全再現。
DAYTONA USA 2
BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
AM R&D DEPT.#2
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1998
COURSE SELECT
ハンドルからの振動と衝撃／轟く爆音／最高のスピード感
レースカーの操作感覚と迫力を実現する体感ゲームマシン
「デイトナUSA2」発売記念
プレゼントキャンペーン実施中！
クイズに答えてオリジナルグッズをもらっちゃおう。
問題
○に当てはまる数字を
1つ入れてください。
この夏セガの最新体感ゲームは「デイトナUSA○」
オリジナル ヘルメット
1名様
サイズ：M
10名様
オリジナル ピットクルーシャツ
サイズ：L
50名様
特製タペストリー
2,100×900mm
100名様
オリジナル Tシャツ
サイズ：F
300名様
オリジナル キャップ
サイズ：F
遊んで、••••••
こたえて、••••
応募しよう！
■応募方法：「デイトナ USA 2」導入のアミューズメントセンターに備え付けの専用応募ハガキ、もしくは官製ハガキにクイズの答え・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記のうえ、右記の宛先までご応募ください（賞品の指定はできません）。
■当選発表：クイズ正解者の中から、厳正なる抽選のうえ当選者を決定。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
■応募宛先：〒144-8532　東京都大田区東糀谷 2-12-14
（株）セガ・エンタ--プライゼス
「デイトナUSA2」プレゼント係
■応募締切：平成10年9月7日（月曜日）当日消印有効
※賞品の仕様・デザイン等は、写真と異なる場合がございます。
セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館　〒144-8532　東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話　03(5737)7539（A M 販 売 事 業 部）

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム



ついに全バーチャロイドの特殊技公開だ!!

いままで謎となっていた、各バーチャロイドに存在する、秘められた“力”、いわゆる「特殊技」の入力方法が、ここでついに公開となった。

特殊技の効果は、各バーチャロイドによってさまざまで、それは攻撃手段であったり、回避手段であったりもする。なかには、自己のポテンシャルを高めるモノもあり、それらをもちいた戦術は、新たな広がりを見せるだろう。

ここでは入力方法と、おもだった効果を紹介しているが、各使いどころや戦法などは、各バーチャロイドの攻略ページを参考にしてほしい。

MBV-707-F TEMJIN

●サーフィンラム
空中前ダッシュ中にCW
(全ゲージ100%時のみ)

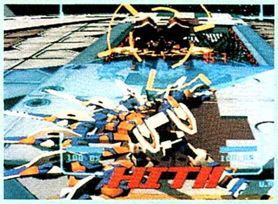
全ゲージが100%貯まっていないと出ないだけあって、威力が高く、ホーミング性能も高い。空中前ダッシュのタイミングを早くすると、かなり低い高度でも出すことができる。しかし、障害物に当たってしまうと、止まってしまう点や、やられ判定が残っているなどの弱点もある。



かなり使えるサーフィンラム。敵機のダッシュ攻撃に併せられれば完璧。

●メガスピンソード
旋回中にCW
(CWゲージが100%時のみ)

ビームライフルを突きだしたまま、自身を回転させながら敵機に突進する。ホーミング性能が高く、リーチも長い。だが、使用後の硬化時間が異様に長いため、すべてガードされてしまったら、反撃を覚悟しなければならない。



メガスピンソードは、使いどころがむずかしい。相手の起き上がりか!?

HBV-502-H RAIDEN

●全アーマー解除
ジャンプ上昇中にスタートボタン

すべての装甲を排除(コマンド入力時の体力の90%)し、その代わりに、超絶的なスピードを手に入れる荒技。解除の瞬間に無敵時間あり。



この瞬間が無敵。対スペシネフ、エンジェラン戦では必要な局面も…。

SAV-326-D GRYS-VOK

●大型ICBM
しゃがみ+スタートボタン

しゃがみRT+CWの強化版で、機体よりも明らかに巨大なミサイルが頭部から射出される。強化版だけに、爆風、ダメージともにかなりスゴく、キッチリ自機にも当たる。1試合中に1回しか撃てない。



見よこのキノコ雲!!直撃させれば1発で、Vアーマーを0にできるぞ!!

RVR-39&33 APHARMD B&S

●ハイパーモード
二段ジャンプ上昇中にCW

移動性能と攻撃性能が上がる。1プレイ中1回のみ可能。

●ライダーキック&パンチ
空中前ダッシュ中にCW

突進系の特殊技だが、ホーミングせず、旋回も不可能。



光り輝くハイパーモード。着地までのスキが、非常に気になるところだ。



ストライカーは、いかにしてこれを出さずに闘うかが課題のようだ。



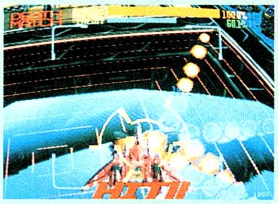
ライダーキックは、ホーミングしないためか、威力がかなり高くなる。

RVR-42 CYPHER

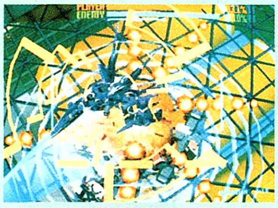
●SLCダイブ
空中前ダッシュ中にCW
(全ゲージ100%時のみ)

●変形
二段ジャンプ上昇中にスタートボタン

●空中前ダッシュ近接
空中前ダッシュ中にレバーを引いてトリガーを引く



ダイブ中の操作は、飛行機の操縦方式と同じと考えてもらいたい。



Vアーマーのケズリ能力が高い!!ダウン後の追い打ちで確実にキメたい。

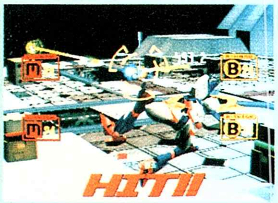


飛行中に、任意のトリガーを引と攻撃。ターボボタンで減速が可能だ。

※RT=ライトターボ、LT=レフトターボ、RW=ライトウェポン、CW=センターウェポン、LW=レフトウェポン

XBV-819-TR BAL-BADOS

●リフレクトレーザー
ERLを4つ切り離し、ジャンプ上昇中にRT+CW
●ブラックホール形成
ERLを4つ切り離し、RT+CW
●ピラミッドフィールド


キャラによってはかなり頼りになる。ドルドレイに全弾ヒットすると…。

ERLを4つ切り離し、しゃがみRT+CW
●リフレクトレーザー2
B属性の足部ERL1つ&ジャンプ中のB属性の腕部ERL1つを配置後、ジャンプ上昇中にRT+RW
●2段リフレクトレーザー
B属性の足部ERL1つ&地上発動のB属の性腕部ERL1つを配置後、ジャンプ上昇中にRT+RW


敵機の攻撃をすべて吸い込むブラックホール。ライデン相手は危険!?

●交互リフレクトレーザー
B属性の足部ERL1つ&ジャンプ中のB属性の腕部ERL2つ配置後、ジャンプ上昇中にRT+RW
ブラックホールとピラミッドフィールド以外は、ERLの配置ポイントによって、発射されるレーザーの弾道が変化する。どのように展開すれば効果的かは、対戦攻略のページを参照のこと。

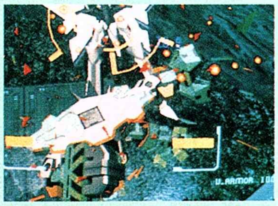

ピラミッドフィールド展開中に、リフレクトレーザーにつなぐことも…。

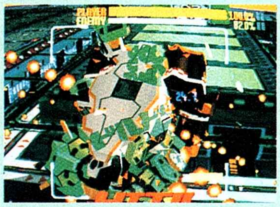
RVR-68 DORDRAY

●巨大化
静止状態でスタートボタン
巨大化後は、近接攻撃が踏みつけなどに変化し、かなりユーモラス。突進系の技の当たり判定が大きくなっているような気がするのだが…。
●メガスピンドリル
右旋回中にCW
テムジンとは違い、ガードさせると敵機は吹っ飛んでしまう。ドリルと名は付いているが、ドリル本体がない状態でも、ちゃんとヒットする。


巨大化中に攻撃されると、もとに戻ってしまうので、シビレさせてから。

●烈破
近接しゃがみCWモーション中にRT+CW


ホラ、ドリルが装着されていなくても、ちゃんと発動してるでしょ!?


かな〜り気合の入ったアッパー。一見合理的なように見えるが実は…。

RVR-14 FEY-YEN-Kn

●ハイパーモード
シールドゲージ50%以下で発動
いままでプレイしていれば、誰もが幾度となく見たことがあるだろう。具体的な効果は判明していないが、運動性能と武装面の大幅な強化が施されるようだ。最近巷では、ハイパーモードにさせないように、いかにして勝利するかが問題視されているようだが…。


お馴染みのハイパーモード。ハイパーモードならではの連携がキツい!!

RVR-87 SPECINEFF

●スライディング
前ダッシュ中にしゃがみCW(全ゲージ100%時のみ)
光につつまれている間、無敵状態となり、敵機に突進する。効果中に旋回入力をすることにより、軌道修正が可能。全ゲージを消費するが、効果は低いので、使う機会は少ない。
●鬼火
旋回中にLW


なかなか狙うポイントがないスライディング。完全無敵でもネエ…。

8個の火の玉を一斉に発射。敵機との距離が近いほど、ホーミング性能が高い。こちらの起き上がり時に、近接攻撃を仕掛けようとする敵機に対して、使用すると効果絶大。
●カマ回し
CWゲージが黄色点灯時に、右旋回+CW
発動中にレバーを左右に振ることにより、入力中は連続で回せる。当然カマの部分にしか当たり判定がなく、敵機がジャンプしてくれないと、まずヒットしない。挑発か!?
●デスモード
敵機よりシールドゲージが低い状態で、スタートボタンを2回押す
発動させると、13秒間完全無敵となるが、時間内に敵機を破壊できなければ、自爆してしまう。無敵といっても、転倒はしてしまうので、1秒たりともムダにしないように。


近接戦闘で驚異的な威力を発揮する鬼火。4〜5発一度に当たることも。


カマ旋回は、敵機側から見るとこうみえる。ホントにただ挑発では…!?

SGV-417-L ANGELAN

●羽
静止状態で、しゃがみ+スタートボタン
背中に巨大な羽が生え、一定時間、飛躍的に運動性能が上がる。このとき、「漕ぎ」を併用することで、そのスピードは、間違いなく最速となる。
しかし、発動すると体力ゲージは、発動時の半分になってしまうので注意。


その機体名にふさわしい「羽」。イヤ、使わなくても十分強いけどネ。

●シールド吸引
羽発動中にターボ近接攻撃
近接攻撃がヒットすれば、体力ゲージが回復する。回復する数値は、各トリガーによって数値は異なり、右トリガーで約30%。センターならば約60%(!!)回復するが…。


羽を生やしてまで、なぜ近接戦闘をしなければならないのか!?謎だ…。

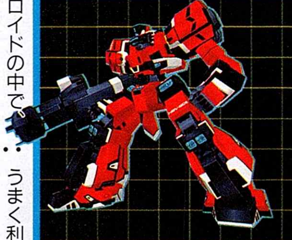
夏季特別戦闘指令 その名は「電弐號作戦」

やあ諸君。諸君らが、かねてから待ち望んでいた、第二次作戦の日程が、早くも決定したので伝えたい。作戦名は、**「電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム」全国大会、98 PEPSI PRESENTS夏季特別戦闘指令電弐號作戦(デンニゴウサクセン)**だ。気になる作戦日程だが、7/19〜8/16までが店舗大会(全国約400店舗)。8/30・9/6がエリア大会。そして全国決勝が9/27だ。この決勝に進めるのは、たったの67名。そのうち3名は、先におこなわれた「バーチャロンファイナルミッションの」上位入賞者だ。よって、かなりの激戦が容易に予想される。作戦開始日まで、残された時間は少ない。それまでに十分に訓練を積んでほしい。以上だ!!

※特殊技名は各担当ライターの独断によるものです。

すべてはその一撃のために…

ライデン



担当：スー

レーザーの攻撃力は弱体化したが、そのほかの装備がそれを補って余りあるライデン。とはいっても、レーザー当てたいからライデン使うんだよね…。

全バーチャロイドの中で、ライデンは重量級に分類される。しかし、ライデンの位置づけは微妙だ。なぜなら、機動力では中量級に劣るし、火力では、ほかの重量級2機に比べ、若干回転力で劣る。

とはいっても、ライデンには一発逆転を可能にする、強力な兵器「レーザー」が装備されている。この「レーザー」は、使用用途がかなり多く、それらを、いかに使っていくかが課題となり、熟練を要するポイントでもある。

基本的に移動速度が遅いので、敵弾を歩いてかわせる場面は少なく、走らされる場面が多くなる。走らされて、そのままダッシュ攻撃をしてしまうと、敵機のいい的になる。よってライデンは、ダッシュキャンセルを連続で使用して小刻みに動き、その合間合間で、立ちからの攻撃を仕掛け、逆に敵機のダッシュを誘うのが基本戦法となる。

そこで頼りになるのが、LWのグランドナパームだ。弾速は遅いものの、その性質をうまく利用すれば、敵機にとって、かなりの脅威となる。RWのバズーカにしても、RWにしてはダメージが高く、1発ヒットするごとに、敵機のVアーマーを約10%ずつ削るので、LWを撃った直後にバズーカをバラまき、敵機を動かす。そこをレーザーの一撃で刺すのが理想的だ。



レーザーで狙い撃つ!!この至福の一瞬は、なにものにも代えがたい!!



グランドナパームやバズーカで敵機を追い立てて、ダッシュを誘い…。

何はなくともLW!!

とにかく使い勝手がイイ、ライデンのLW「グランドナパーム」。なぜそこまで使い勝手がイイかというと、3つの理由がある。それは、

●判定が思っているよりも大きく、また効果時間が長い。しかも爆風内では、敵弾を無効にする効果もかなり高い。

●ステージによっては、かなり見づらく「いつ投げたの!?」的な場面が多くあり、ケズリの要素が強い。

●敵機にヒットせずとも、グランドナパームと敵機のX軸が交差した瞬間に、ナパームから敵機方向へ、火柱が連続で発生する。

特に3つ目が重要で、敵機の視点から見ると、真横からイキナリ火柱が襲ってくる。これにヒットすると、大抵は機体がハジかれて、一瞬操作不能になる。この「一瞬」は相手にしてみると、非常にイヤな瞬間なので、過敏に反応し、ダッシュを誘発できる。そこがライデンの狙いどころで、そこからいろいろと攻撃の選択ができるワケだ。

しかしこの「火柱」、発生させるためには、条件があり、

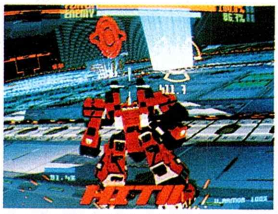
●障害物に当たってしまうと火柱は発生しない。

●敵機との距離が近すぎると信管（!?）が作動しない。

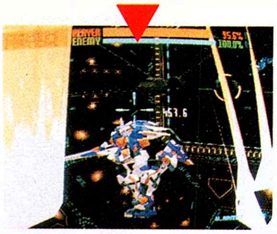
●また距離の関係で、敵機の前や後ろで信管が発動する。

といった現象もまれに起こる。とはいっても、かなり頼りになることは間違いない「グランドナパーム」。対サイファー戦では、露骨に効果を失うが、そのほかの機体に対しては、絶大な効果を発揮するので、ゲージに気付いたら常に発射し、敵機を走らそう。

しかし、これだけ使えるといっておきながら、ひとつだけ注意してほしいポイントがある。それは**「滑っていくボムを敵弾に当てないように射出する」**こと。いかに使えるとはいえ、せめてボムが敵機の横軸付近まで到達しなければ、まったく意味をなさない。発射する際には、ホンの少し機体を旋回させて軸をズラし、敵弾に破壊されないように投げるよう心がけてほしい。



こんなふうに普段なにげなく火柱を上げているグランドナパームは、



敵機から見るとこんなふうになる。かなりツラく、まず避けられない。

徹底改修された対艦用レーザー（CW）

ライデンの最大の「ウリ」であり代名詞的な存在のCW、「レーザー」。その破壊力は一発で約半分と、若干低くなったものの、敵機に読み勝ち、ブチ当てたときの爽快感は比類なく、多くのライデンパイロットは、そこに魅力を感じ、今日まで来ている人が多い。

そのレーザーが大幅な改修を受け、かなりのパワーアップに成功した。まず第一に、**立ち状態で発射した直後に、ダッシュすることで、発射時の硬直をキャンセルすることができ、そのスキを敵機に狙われにくくなった。**

ダッシュするタイミングは非常にシビアで、失敗すると発射口が閉じ、レーザーを発射しないでダッシュしてしまうか、レーザーを撃っている最中は、動けないかのどちらかになる。しかし成功すれば、レーザーを発射しつつ、直後にダッシュできるので、その後のフォローに素早く移れる。

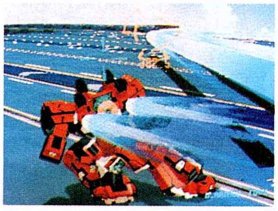
第二に、**しゃがみレーザーをキャンセルに使用することで、ダッシュ攻撃後の硬直をなくすことが可能**になった。これが一番大きな改修点といっていいほど、ライデンにとって重要なファクターだ。

このキャンセルは、ただのしゃがみレーザーでもイイし、しゃがみLT＋CWのネット。レーザーでもイイ。ダッシュ攻撃の特性を生かし敵機を正面に捉え、そこでレーザーかネットを撃つという戦法ができる。また、先ほどのキャンセル特性を利用して、レーザーを撃たずにすぐ移動もできる。

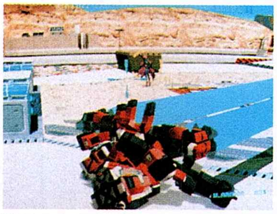
第三に、**正面を向いたまま、別の方向への発射が可能に**なった。つまり、敵機にしてみれば、レーザーを警戒して正面に立たないようにしているのに、そちら側へレーザーが飛んでくるという寸法だ。

やり方は、斜め方向に移動しながら、すぐにしゃがみレーザーを撃つ。この移動距離はホンの少しで構わない。

まあ、これらを駆使しても、軽量級や、反応のイイ相手には、ヒットしにくい。しかし、チャンスは必ずある。その瞬間を確実にモノにしてほしい。



立ちレーザーキャンセルダッシュ。ライデンライダーの必須テクだ

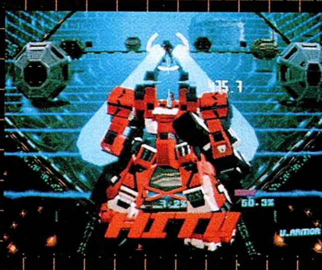


驚異のナナメレーザー。こんなふうに撃てるとは誰が予測しようか…。

勝利のVレーザー!?

ライデンパイロットなら、一度は聴いたことがあるだろう。「ライデンのレーザーは右と左で別々の方向に撃てる」ということを…これは真実だ。確実に狙って出す方法は、いまだ発見されていないが、どうやらダッシュ攻撃後に、キャンセルしゃがみレーザーを撃つと出やすいらしい。謎。

ほとんど偶然の産物といっていいので、撮れませんでした。スマヌ。



LONG RANGE 装甲の厚さを最大限に利用

400m以上離れるような遠距離戦では、RW、LWともにかなりの威力を発揮する。まず第一に、先ほど紹介したグランドナパームの不発がまずないこと、第二にバズーカの敵弾との相殺効果が高く、ほとんどを打ち消すか、打ち勝って直進していく。そのうえ、バズーカのホーミング性能は、遠距離になるほど高くなってゆくのでいいことづくめだ（しかしエンジェランのRWと、スペシネフのLT+CWは脅威だが）。

基本的な戦法としては、まず障害物にぶつからないようにLWを発射し、ホンの少し間をおいてからもう一度グランドボムを発射する。

この間に、RWのバズーカを、歩きながら単発で連続発射し敵機を牽制。すると、グランドボムが、敵機付近に到達し、敵機がグランドボムにヒットすればそれでよしで、離れていたら次々に火柱が上がり、敵機を強襲する。

ここで、先ほどから発射していたバズーカが、イイ間隔で到達し、波状攻撃をかけることができる。当然、敵機もこれらをくらうまいとして、回避行動をとるわけだが、うまくいけば、ここで2発目のナパームも発動する。

これらの波状攻撃は、軽量級以外だと、歩くだけではなかなか避けづらい。よってここで、ダッシュを誘発でき、そこにつけ込むことができる。ライデンのもう一つの「顔」LT+CWのネットレーザーだが、このネットレーザーは、ドコからドコまでという、射程距離がない。これを利用すると、画面の端から端までカバーでき、敵機との距離を一直線に結ぶことができる。

中距離以下で発射すると、慣れた相手なら、コッチに向かって突進してくる場合も多い。そうなると具合が悪いが、距離が長ければ、それだけ攻撃もしやすいので、安定して撃っていける。この距離だと、LWがいいだろう。

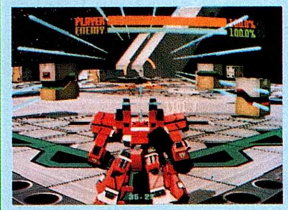
この距離では、ほとんどの敵RWを装甲がハジいてくれるので、安心して闘えてイイ。



グランドナパームを単発で投げて、敵機を牽制しつつ、



バズーカを連続で撃って、火柱との2段構えで敵機を追い立てる。基本。



こん～なに遠くても、ネットレーザーは敵機を捕獲してくれる。便利だ。

MIDDLE RANGE ここでこそレーザーを狙いたい

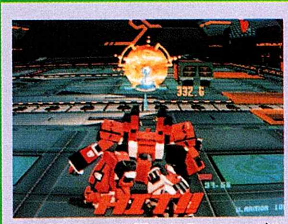
中距離では、より一層選択肢の幅が増えてくる。その代表的な攻撃のひとつに、しゃがみバズーカがある。しゃがみバズーカの射程距離は、約300m。敵機をロックオンしていれば、確実に敵機の方向へ向かって飛んでいく。敵機のダッシュ攻撃の終了時にキッチリ狙っていきたい。また、射程距離いっぱいで、自動的に爆発するのだが、この爆風には敵弾との相殺効果があり、ただバラまいているだけでも簡易バリアになる。

このしゃがみバズーカをLT+RWにすることで、ダメージは低くなるが、敵機を転倒させやすくなる。転倒させたら、敵機の機種によって、戦闘距離を調節しよう。

この中間距離は、じつに立ちのCWを狙いやすい距離といえる。距離が遠いと、簡単に見切られてしまうからだ。ライデンを操作するうえで、必須事項と思われるのが「**レーザー射撃の正確さ**」だ。やはり思ったところに、思ったタイミングでレーザーを発射できなければ、戦力も半減するといえよう。

これには、かなりの経験と読みを必要とするが、最低限ヒットさせたいポイントがある。まず「敵機のダッシュ攻撃の軌道にレーザーを置いておく」ことがあげられる。バーティカルターンがあるので、ただのダッシュに当てにくいが、ダッシュ攻撃を始めたら、軌道修正は不可能なので、その敵弾をレーザーで消しつつ、敵機にヒットさせたい。もうひとつは「空中前ダッシュと横ダッシュを撃墜する」ポイントだ。空中横ダッシュは、軽量級以外の機体は遅いので、中距離ならば、砲門が十分にホーミングする。

この距離でネットレーザーを撃った場合も選択肢が増える。様子見をしたい場合は、同じくLWで牽制してもイイし、RT+RWも間に合う場合もある。積極的に攻撃を仕掛けたい場合や、敵機がダッシュしてきた場合などには、前ダッシュしゃがみバズーカで突っ込んでも強いゾ。



中間距離でお世話になる、しゃがみバズーカ。LTと使い分けよう。



ネットレーザーを展開し、キャンセルをかけ、すぐに前ダッシュ。



そのままスライディングバズーカを撃つ。これだけでも非常に強い。

SHORT RANGE 極大ダメージも狙える!?

近距離になると、近接攻撃を仕掛けられる危険性が出てくる。近接戦闘における、ライデンの近接武器の性能は、おせじにもイイとはいえない。ほとんどの機体のリーチに負けてしまうからだ。しかし、CW、レーザーは35m以内に入らないと、近接兵器が発動しない。こうなると話は別。安易に近接戦闘を望む敵機に対し、手痛い反撃をくらわしてやることができる。

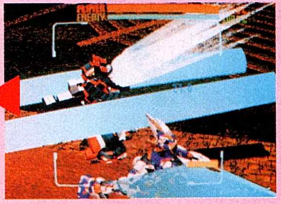
レーザーを発射した際に、ステップでかわされ、後ろから斬られてしまうこともある。それを防ぐための手段として、レーザーキャンセルがある。毎回レーザーにキャンセルをかけておけば、砲門が開くだけでもプレッシャーになるし、実際にキャンセルをかけ、走り去った直後に、クイックステップ近接を仕掛けた敵機が、レーザーにブチ当たることも少なくない。

また、ガードリバーサルの性能もよく、特に左トリガーのショルダータックルは、敵機の近接攻撃をガード後、まずダメージを与えられる。よって、ライデンは積極的に近接攻撃を仕掛ける必要がなくなるということだ。

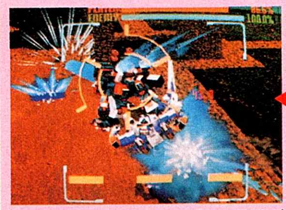
近接戦闘が苦手な人はただひたすらに逃げてもイイ。その場合は、空中前ダッシュで敵機の頭上をかすめるように逃走しよう。ダメージをとりたいなら、ケズリ能力が秀逸な空中前ダッシュレーザー。安全に逃げたいなら、空中前ダッシュボムがいいぞ。

ここでも、ネットレーザーは重要な武器となる。なぜなら、ネットレーザーは発射された瞬間から判定があり、フィールドを展開するまでの、レーザーの軌道上に敵機がいた場合、敵機はそのままシビれてしまうからだ。

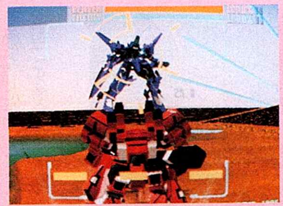
また、敵機がこちらのレーザー砲門が開いたのを見て反応し、ジャンプした場合、空中でネットレーザーに引っかかる場合がある。ここではターボ近接が狙える数少ないチャンスとなる。うまくやれば2回ターボ近接を当てることもできる。しかし…。



近接間合いで撃つのは危険な立ちレーザーもキャンセルダッシュで…、



安全に逃げることができる。敵機がクイックステップ近接を狙うと…、



こんな状態でネットに引っかかってくれれば、狙うチャンスなのだが…。

RW=ライトウェポン、CW=センターウェポン、LW=レフトウェポン
RT=ライトターボ、LT=レフトターボ

強さってなに?



アファームド・ザ・バトラー

担当：キャサ夫

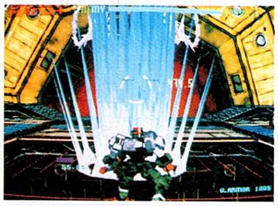
ソニックリングにナパームの弾消し効果、加えて追尾性能が高く連射可能な竜巻…これだけ揃えば防御は万全。が、バトラーの本質とはいかに⁉

バーチャロンの世界には軽・中・重量級といったキャラバランスがあり、その中でもさらに攻撃型、防御型、その2つを取り揃えたスタンダードタイプ、また近距離、遠距離が得意などという種類にいずれも分かれている。そしてバトラーは、その中で考えると攻撃力の低さに比べ、近接攻撃の威力の高さ、またその機動力から中量級近距離攻撃型となるはずだ。

が、しかしまた、それも一概には言えない部分。その思い当たる部分が基本となる攻撃のLW、CWになる。

基本的にナパームとなっているLW。相殺効果が優れ、たいていの攻撃は跳ね返すことができ、立ち・しゃがみともに違和感なく使うことができる。なお、しゃがみで使うとその発生時間も若干早くなるため、困ったときなどのフォローとしても有効だ。ナパームをバリア代わりに使い、道を作るといったのが基本にもなる。CWは主に歩き（立ち）状態のソニックリング、これまた相殺効果あり。弾道も早く、ホーミング性能が高い。相手の攻撃を防ぎながらも攻撃ができるという意味では、非常に使い勝手の良い武器だろう。と、このように基本となる武器が相手の攻撃と相殺（正確にはこちらの攻撃は生きている）できるため、守りつつも攻撃することができるので、無理に攻める必要がない、攻守一体型のキャラクターにもなっているのだ。

たとえ相手がこの2つの攻撃の合間をぬって攻撃に移ろうとしても、ナパームの道を利用して逆に前ダッシュRWを狙うことも可能。というか、まずはこの戦略が基本中の基本になることであろう。


ナパームは相殺効果としても信頼性が高い。多用すべし。

LT+RWの性質

チリチリチリ…と、ちょっと頼りのない弱めのバルカンを連射するLT+RW。立ちorしゃがみ撃ちともに同じようなバルカン攻撃をするが、その性質は若干異なる部分がある。攻撃力は見た目通り極めて少なく、立ち・しゃがみの変化は見られない。が、このLT+RW、性質的にダウンを奪いやすく（装甲の厚いキャラは、動きを止めやすい）敵の弾を消すことができる相殺性能が高いものとなっている。

RWを押している長さで発射時間を調節することができ、ゲージがある限り撃つことも可能。この利点を生かすと、ダッシュ攻撃に生じる硬直をしゃがみ撃ちで解消（キャンセル）することができ、その撃っている時間を短くすれば、それはなお効果的な行動になる。加えると、しゃがみ撃ちは立ちよりも広角に撃つ（この技には限らずしゃがみは広角に撃つものが多い）することができるほか、しゃがみでないと消すことができない特殊な攻撃（フェイーイェンのLT+LWなど）というのも存在してくる。これもまた不利な状況をフォローできる技の1つである。


しゃがみRT+RWだとしても広角に撃つのは同様だ。

134・9メートル

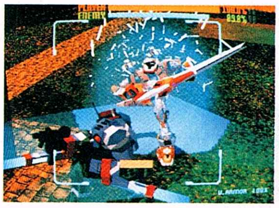
134・9という数字はなにか分かりますか?これはバトラーの身長でもなければ、体重でもありません（くだらんな）。この数字はバトラーにとって大切な事柄となる「ダブルロックオン」の距離数値を表しているのだ。この距離、これはバトラーならではの数字で、他キャラと比べても最高を誇る。ダブルロックオンというのは、その状態になっていれば近接攻撃を狙うこと（CWのみ）が可能になり、ダッシュ近接というシステムがあるが、それとはまた違った戦略、たとえを挙げるとジャンプの着地やクイックステップのあとなど、ちょっと遠い間合いからでも〝斬る〟ことが狙えるのだ。

逆に言えば、その事柄によった問題点も1つある。CWによって出すことができるソニックリング、この技を出そうとしたとき、距離が135以内に入っていると勝手にトンファーで相手に突っ込んでいく。バトラーを使うならばこの難点も克服するべき問題だと思われる。が、克服することができれば、そこからさらに動きの可能性を広げることができ、バトラーの奥深さを感じることができるだろう。

なお、近接攻撃（CW）を2回ガードされた場合、そのときは完全に不利（テムジン以外）な状況となり、リバーサルで近接攻撃を出されると逆にくらう恐れがある。が、そのタイミングたるものは非常にシビアにできていて、まず完璧にこなすのは難しい。

一番適切な選択肢はCW近接後にキャンセルをかけて、しゃがみ近接を出すこと。それによって相手のリバーサル近接をしゃがんでかわすこともあれば、リバーサル失敗のため、こちらの近接がヒットなんて状況も多いので狙ってみるといいだろう。ちなみに相手の近接をガードした場合は、LWをリバーサルで出すように癖を付けること。

成功させると、まず確定の返し技として決まり、攻撃力も高い。ただ、たまに軸ズレを起こす場合があるので注意。


CW近接をガードされたときは相手のミスを願うのみ…。

嫌がらせにもなる行動…

バーチャロンにはちょっとした裏技的テクニックがいくつかある。テムジンのライフルやサイファーの7wayにキャンセルをかけ、その攻撃を連射する、またボタンを押しっぱなしにしておくことで普段できない行動を取ることができる、などといった感じのテクニックが最近多数発見されている。そして、そんなテクニックはバトラーにも当てはまる部分であり、それをできる武器が主力とはならないが、必要不可欠ともなりうる武器なのだ。立ち（歩き）CWのソニックリングがまさに当てはまる武器になる。

直進（前）または後ろを含まない方向に両方のレバーを同方向に入れ、CWを入力。このあと2つのボタンを押したままにした状態で、いずれかのレバー1本を上下（2方向）に一定の間隔で動かす（右上入力ならば右のレバーを右に入れたままで上、真横といった感じに動かす）。これをやることによってソニックリングを無限に発射することができるのだ！1発目のソニックリングで50%のゲージ減少があるが、成功するとそれ以降はゲージを消費せず、撃ちっぱなしにしていてもゲージは100%まで回復することができる。

なお、ソニックリングを無限発射した場合のその武器性能は通常と変わらず、弾消し効果・追尾性能ともに高いものを持っていて、一種のバリア的使い方なんていうのも考えられるだろう。攻撃力も通常時とは、なんら変化は見られず、1発のダメージは微々たるもの。しかし、塵も積もればというのか連続ヒットすると、そのときは意外に痛いめを見させることになるぞ。


ソニックリング無限発射は追尾性能も抜群！もちろん相殺効果もだ！

LONG RANGE 近寄るまでの過程を作る

決して苦手な距離にはならない遠距離戦。相殺効果抜群のLWのナパームにCWのソニックリング（無限連射含む）、これだけでも本当に遠距離が得意なキャラを敵にしても対抗することができるだろう。

機動力の高いバトラーの遠距離は近・中間距離に比べ敵の攻撃を避けやすいほか、相殺効果のある武器を使っていれば、それはなおさらのこと。ナパームなんかは相手に近付くチャンスを作る切っ掛けにもなるし、別の意味として時間に余裕を作ることができることになる。

しゃがみ攻撃の中にLT+CWの〝竜巻〟があるが、この武器がその「余裕」という時間ができた部分の有効武器となる。バトラーが備えている武器の中でも追尾性能が一番高く、なんといっても1発分にあたる消費ゲージが少ない。さらに、LTという部分からキャンセルをかけるという事柄が加わり、この竜巻を連射することができるのだ。だいたい1発のゲージ消費量は25％前後。しかし、発射と同じに回復し始め、2発…3発と連射した場合、25％なのだから4発が限度と思われる。が、回復の早さのために最高5発までの竜巻を発射することが可能になっているのだ。

この追尾性能の高い竜巻、しかも1発ではなくいくつかが敵を追い回す…、遠距離戦ではこの武器が加わってくるのだ。

LWとCWのゲージ残量の密接な関係を計算した戦い方がこの距離で必要になるぞ。

MIDDLE RANGE ダブルロックオンをフル活用

この中間距離というのは、ちょっと相手に近付くという意志があれば、簡単にダブルロックオンの距離に持っていくことができる距離だという認識をしてもらいたい。そういった意味からも、この間合いというのは非常に重要、かつ一番やることの多い位置だと思うだろう。

もちろん中間距離でもナパームは使う（中間距離では無駄のないしゃがみを薦める）、しかし、遠距離のようにソニックリングは使えない。なぜならダブルロックオンになりやすく、ロックしてしまうと、近接攻撃に移行してしまうからだ。これには細心の注意をはらってもらいたい。だが、ここでCWの代わりになる有効武器がある…それがLT+RWのバルカンだ。

ソニックリングまでとは言えないが、この武器もまた相殺効果は優れ、装甲の薄い敵ならばダウンも奪える。この武器を多用していってもらいたい。

1つの戦略としては、ダッシュ近接も十分に狙える距離ということと、動きを止めることができるという事柄を組み合わせ、LT+RWを撃ってから前ダッシュ…そしてヒットしたならば、その硬直中にダッシュ近接！このパターンがほぼ確定で決めることができるのだ。また、別の考えをすれば、バルカンまたはナパームで敵を横に誘導し、相手の動きを考えて斜め前ダッシュ。これもダッシュ近接を狙う最大のチャンスの1つとなるだろう。近接攻撃はちょっとでも敵にカスればヒットと見なされる。つまり、前という一方向で考えるよりも、最大限に横幅を使った〝斜めダッシュ近接〟を必ずマスターしたほうがいいだろう。

次に中間距離だからこその利用価値が問われるクイックステップ。この正しい使い方も覚えてもらいたい。

クイックステップは相手にしてみれば、かなりのプレッシャーを感じるはず。この動きを見せられて、ダッシュまたはダッシュ攻撃をしてくることが多い。クイックステップはそういう意味でも敵を誘導することができるのだ。クイックステップも8方向の動きができるがわけだが、敵がダッシュして自分から離れて行く場合なんかは、斜め入力のステップを踏めるようになると理想的だろう。

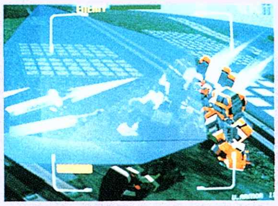
その上で敵が攻撃を仕掛けてきたら、弾道とは違う道にダッシュを始め（前を含む3方向）RWで反撃すると良い。ちなみにダッシュ中による方向転換も斜めが理想になる。


これぐらいの間合いならLT+RWで動きを止め…、



硬直中にダッシュ近接がほぼ確定！近距離でも狙えるぞ。


ライデンの横ダッシュ攻撃に合わせて斜めダッシュ…、


しかし、ダッシュと弾の軌道は異なり、近接を狙えば…、



見事にヒット！これこそバトラーの理想であり神髄ではないのか!?

SHORT RANGE テクニックは必要だがこれが本来の姿だ

敵に最大のダメージを与えることができる近接攻撃。これを狙うのに一番適した距離がこの間合いになる。しかし、相手にとってもその状況に変化はなく、同様の気持ち。だからこの間合いでは、バトラー独自の斬るまでの過程となる罠をはることが重要になってくるのだ。

まずその1つにあたるのが、しゃがみ竜巻で痺れさせ、斬ること。以前にも紹介されたテクニックになるが、ダブルロックオン時に痺れる竜巻は通常撃つことができない。しかし、しゃがみであれば、LTを加えることで通常の竜巻を発射することが可能になっているのだ。ちなみに行動に移す際、LTを同時押しするとダッシュになりがち…しかし、あらかじめLTを押しておいてやると、絶対に失敗はなくなる。ジャンプキャンセル、またクイックステップを行った際にLTを入力し、チャンスをうかがうのがいいぞ。

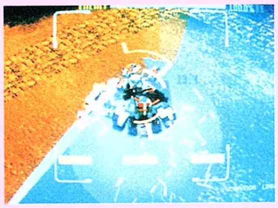
近距離であと重要かつテクニックを要するのは、ガードリバーサルLW。

相手の近接武器をガードした場合には、もちろん有効な手段になる。LWは発生が早いので、クイックステップ近接などのスキの大きな近接武器ならば、反撃にもなりうる。ただ、ガード後にLWを最速で入力することが条件となる。

そして、もう1つ覚えてほしいのは、ガードモーションを取ってからLWを押すことによって出せる〝空ガードリバーサル〟本来あるはずの踏み込みがなくなり、発生が早くなるほか、ホーミング性能もアップ。ダブルロックオンした状態で相手が斜め前にいた場合にも、しっかり向き直って出てくれるぞ！

近接戦闘でかなりの効果を発揮する空ガードリバーサルLW。あらゆる場面で活用していきたい。最初は適当に狙ってみるだけでも価値はある。


ガードするなら痺れさせて、できない状況を作ればいいのだ！

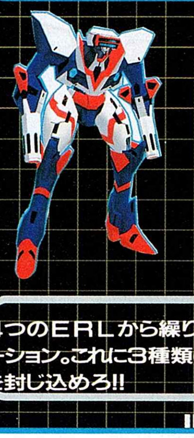

正面からの近接攻撃をガードした場合には…、



リバーサルでLWが確定！このチャンスを逃してはもったいない。

RW＝ライトウェポン、CW＝センターウェポン、LW＝レフトウェポン
RT＝ライトターボ、LT＝レフトターボ

威力絶大!!リフレクトレーザー



バル・バドス

担当：DS-1

4つのERLから繰り出される無数のコンビネーション。これに3種類の特殊技をも駆使して、敵を封じ込めろ!!

バル・バドスは、バーチャロンにおいて最も複雑な操作を要求される機体である。左右のターボショットは言うに及ばず、センターハーフキャンセルやスタートボタンを使ったウェポンチェンジなど、一通り武器を使いこなせるようになるだけでも、かなりの期間を必要とする。

最初のうちは混乱することもあるかと思うが、この攻略を読む前に最低でも、どの操作でどの攻撃が出るのかぐらいは把握しておいてほしい。

バル・バドスの攻撃で特に重要なのが、使用するERLの攻撃タイミングを考慮して連携を組み立てること。つまり、CW（ターボショット含む）をいかに有効に連携に組み込むかが鍵になってくる。

たとえばマイン攻撃による撹乱を試みたとしよう。いきなりマインをばらまき始めても、ほとんどの場合ある程度の量をばらまく前に敵に狙い撃たれてしまう。

そうならないためには、直前にCWのバルカン攻撃などで牽制するのが一つの方法だ。敵を回避行動に集中させるような攻撃をしておけば、その隙にマインを撃つ時間を稼げるし、敵がマインを回避している間にさらに次の攻撃につなぐ余裕も生まれる。バル・バドスの基本となる戦法が、こうした連携や牽制攻撃の積み重ねでダメージを与える戦い方なのである。

攻撃の選択肢が多いのもバル・バドスの特徴といえるだろう。牽制攻撃としてマインやCWのバルカン攻撃を使うことで、多少隙の大きい攻撃でも連携に組み込んでいけるからだ。他機種と比べても、使える攻撃の豊富さは群を抜いている。

ただし、いくら使える武器が豊富といっても、ステージや敵のVRによってはうまく機能しない攻撃もあるので（障害物の多いステージでのマイン攻撃、ダウンしにくい重量級に対しての不用意な前ダッシュRWなど）、こうした注意点もしっかりと把握しておきたい。機動性の高い機体ではないため、回避にも気を配っていこう。

効果的な連携を考える

最も使用頻度の高い連携は、前述したCWのバルカン攻撃で、これを攻撃の起点とすることが多い。普通に使用すると両腕での攻撃になるが、連続ヒットすることは稀なので、ハーフキャンセルで片腕ずつの攻撃が基本となる。

ハーフキャンセルで撃てばゲージ消費も抑えられるため、わずかな時間で次の攻撃にCWを使用できる。連続でCWを使っていく場合は、片腕を切り離した後、なるべく間を置かずに次の腕を切り離したほうが、連携としての効果が高い。CW攻撃はウェポンゲージが80%以上あれば使用可能なので、溜まった瞬間に即撃ってしまおう。

単純に、この時間差攻撃を繰り返すだけでも、相手にしてみればかなり嫌な攻撃のハズだ。敵VRの機動性を問わず、積極的に狙っていける。



ゲージが80%になったらすぐに次のCW攻撃。これを繰り返す。



片腕で攻撃しつつ、ゲージが溜まる間は他のERLで攻撃し…、

CWのバルカン攻撃で撹乱している最中も、本体に残ってる脚のERLを使って攻撃することで、回避困難な連携攻撃になる。エアポートなどの低い障害物があるステージでは、しゃがみLW。開けたスペースのあるステージでは、通常のLWや横ダッシュスライディングCW（ハーフキャンセルで左脚だけの攻撃）などのマイン攻撃が有効だ。

これらの攻撃が十分に効果を発揮したならば、LTを使ったERL設置行動に移ろう。



しゃがみLWは牽制攻撃として重要な役割を持つ。

ERLの有効設置法

LTで一度ERLを設置したならば、CWによるバルカン攻撃からマイン攻撃に切り替える。設置後、その部位に対応したCWを使うと、設置が解除されてしまうためだ。

最初の内はERLの設置を難しく考えて、ステージのどこどこに設置した後、このターボショットで…などと思いをめぐらせたりするが、大抵うまくいかないはずだ。

それは、バーチャロンに「敵をきちんと視界におさめてから攻撃を回避する」という敵弾回避の大前提があるからで、最初からERLの設置場所を決めていても、敵の動きひとつで決めた位置への設置が困難になるからである。仮に敵の動きを無視して強引に、ステージの四方にERLを設置しにいったとしよう。おそらく4つ全部設置完了したときには、敵の攻撃によってシールドゲージのほとんどを奪われていることだろう。

では、有効な配置法とはどういったものなのだろうか。

まず第一に、広いスペースのあるところで切り離す。当たり前のようだが、意外と障害物の近くで切り離して、ERLを「死なせて」しまってる人も多い。建物のカゲに隠れて安全に切り離したい気持ちもわかるが、その場合すぐに移動してERLを広いスペースに引っ張ってこよう。

第二に、無理に脚のERLを置こうとしない。脚の設置は腕の設置よりはるかに隙が大きい。安全に置けるタイミングは必ずあるので、それまでは無理しないこと。また、脚のERLは設置した場所から離れている敵に効果が薄く、活用しにくい。しゃがみRW・LWは本体に装備されていたほうが使いやすいので、特殊技を狙わないのなら脚の切り離しは控えたほうがよい。

第三に、敵の近くに設置する方法もある。前ダッシュRW（前スライディングRW）などで敵をダウンさせたなら、接近してERLを切り離す。その後すぐに敵から離れ、安全な距離から攻撃すれば、相手は起き上がりの無敵で攻撃に転じることもできずに、回避行動を余儀なくされる。

とにかく、両腕のERLは撃ちきってしまってもすぐに切り離せるので、惜しまず使っていきたい。設置したERLが機能していないと思ったら、本体に戻す判断も必要だ。



もちろんERLの設置を控えたほうがいいステージもある。

水中戦専用機種 バル・バロス

バル・バドスは水中ステージ（アンダー・シー・プラント）での対戦になると、水中戦用に装備変更される。この水中戦専用機種バル・バロスは下半身に水中用ユニットを装備した、バル・シリーズのひとつである。バル・バドスとの違いを簡単にふれると…、

- **マインの形状が違う**
- **ダッシュスピードが速く、ダッシュ距離も長い**
- **ダウンしにくい**
- **一部の近接攻撃が変更されている**
- **下半身の当たり判定が大きくなっている**
- **近接攻撃力10%UP**

水中ステージでも武装そのものに変化はなく、基本的な戦い方もほとんど変わらない。



ダッシュが速いため、判定の大きさはそれほど気にならない。

RW＝ライトウェポン、CW＝センターウェポン、LW＝レフトウェポン
RT＝ライトターボ、LT＝レフトターボ、ERL＝両腕両脚に装備される兵装

LTの一風変わった使い方

LTはERLの設置が可能だが、同入力で設置したERLを回収することもできる。これを利用したテクニックの一つが、CW攻撃時のERL回収である。CW使用直後にLTを入力することで、攻撃前のERLを回収することができるのだ。

これは任意にハーフキャンセルできない、しゃがみCWや後ダッシュスライディングCWなどで利用できる(ジャンプCWは無理)。もちろん通常のCWやターボのCWでも攻撃前なら回収できるが、戦法としての重要性は低い。

ハーフショットにしたい時は、あらかじめ別のCW攻撃で片腕(または片脚)を切り離して使用したほうがいいだろう。LTだと撃ってから回収するため、ウェポンゲージはフルショット時と同様に消費してしまう。

ERLの回収法としては他に、後ろダッシュスライディングCWがある。この攻撃は、先に使用したCWのERL(脚のERL)を本体に戻してから攻撃をおこなう特性を持つ。戻りの遅いしゃがみCWの後に使うといいだろう。

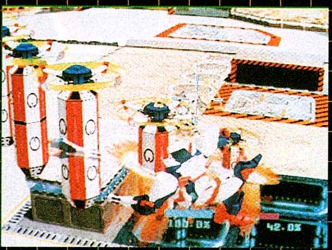

しゃがみCWの命中いかんに関わらず、すぐに回収できる。

右腕切り離し後の特殊攻撃

CW使用中は本来なら他の攻撃はできないが、右腕のERLが本体から離れている状態に限り、ジャンプRT+RWの入力で弾を発射することができる。この時リングレーザーもしくは、(スタートボタンでウェポンチェンジ後に)大型マインを発射可能である。

この時発射される大型マインは前ダッシュLWと同じものので、これが8発連なって撃ち出される。肝心の実用度のほうは、一応連携に組み込むことができるといった程度。

LTによるERL設置後も、ウェポンチェンジでM属性に変更してから同入力することで、大型マインを射出できる。


ジャンプしてからの攻撃とはいえ、それなりに使える。

ウェポンチェンジの重要性

ERL切り離し中にスタートボタンを押すと、ERLの属性を変更できる。ビーム属性のERLならマイン属性に、マイン属性のERLならビーム属性に切り替わる。

右腕・右脚のERLを切り離して属性変更した後、左側のERLを切り離せば、すべてのERLがマイン属性になる。この逆に、すべてのERLをビーム属性にすることも可能だ。ウェポンチェンジは本体の状態に関係なく、いつでも使用できる。たとえ本体がダウンしていても、ERLが本体から離れてさえいれば属性変更できる。

属性変更されたERLは、その属性に準じた弾が発射されるが、ERLの元の性質は保持される。例えば、右側のERLをマイン属性にして攻撃をおこなうと、リングレーザーを発射するスピードでマインを射出するのである。しゃがみ攻撃も高速で発射されるため、24発の残弾をあっという間に使いきってしまう(注:数発空発射される)。左側のERLを属性変更して攻撃した場合は、リングレーザーの発射スピードが微妙に遅くなり、しゃがみ攻撃は1発しかリングを発射しない。

こうした変化の中で特に重要なのが、右腕のERLの連射速度の速さである。マインを大量に散布するには、この右腕の属性変更が欠かせないものになってくる。切り離したら属性変更して、すぐに撃ちきってしまおう。なお、この時きちんとロックオンして撃たないと、マインは直進してそのまま画面外に消えてしまうので、注意したい。


「マインを画面上に何発だせるか大会」(勝手に開催)

リフレクトレーザーが敵を貫く

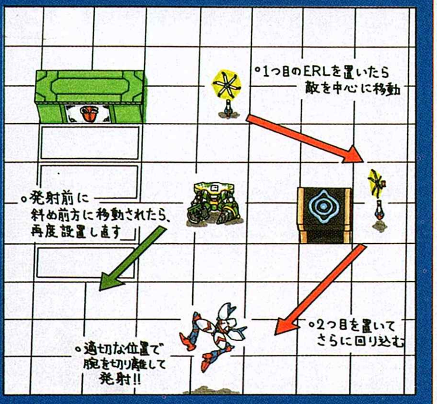
バル・バドスの武装で最大の攻撃力を持つのが、ERLを4つ切り離した後に撃てる特殊技、リフレクトレーザーである。この攻撃は脚のERLから発射されるレーザーを、腕のERLが反射させて敵を攻撃するもので、絶大な攻撃力を誇る。事実、ダウンしにくい重量級のVR、ドルドレイやグリスボックには、連続ヒットして即死することがあるほどの威力なのだ。

ではこの攻撃を効果的に使うには、ERLをどう配置したらいいだろうか。

図を見てもらいたい。これがERL配置の理想型である。敵を中心にして十字の形にERLが配置されているため、敵は前にも横にも逃げることができない。

リフレクトレーザー使用時の腕は、脚の真上に移動してリフレクター(反射板)になるので細かい配置は考えなくていい。重要なのは脚のERLで、図のように敵を中心に十字に配置する必要がある。

理想的なERL配置の一例



まあ、ここまで完璧に配置できなくても、似たような位置関係で相手の視界外にERLがあれば、ほとんどの場合ヒットさせることができるだろう。大切なのは、設置したERLが相手に見えないように自機を移動させる(設置してから敵の反対側に回り込む)ことなのである。

ヒットさせれば確かに強力なリフレクトレーザーだが、きちんと設置するのには時間がかかることと(切り離せばいいだけなら簡単だが…)、発射時に大きな隙ができる欠点のために使う場面が限られてしまう。終始リフレクトレーザーを狙う戦い方をしても、敵VRによってはダメージ効率が悪い場合もある。

特に軽量級はリフレクトレーザーがヒットしても1回でダウンしてしまうため、思ったほどのダメージにはならない。中量級でも狙いにくい機種もあるぐらいだ。スペシネフほど装甲の薄い敵ならまた話は違うが、設置するまでに被弾する危険性と与えるダメージを考えると、4つ設置後のリフレクトレーザーは重量級向けの攻撃と割り切ったほうがいいかもしれない。

リフレクトレーザーのバリエーション

リフレクトレーザーは、CWゲージを消費して出す通常のリフレクトレーザーの他に、3つのバリエーションが存在する。それが、リフレクトレーザー2と呼ばれる、空中で切り離されたERLを利用した攻撃である。

リフレクトレーザー2は、攻撃方法は通常のものと変わりないが、消費するウェポンゲージがRW(LW)で、B属性のERLからでないと発射されない、といった特徴がある。空中で切り離した腕が移動せずにそのままリフレクターになるため、なるべく敵の近くで切り離すと当てやすい。左腕・左脚を切り離して属性変更してから撃つ場合は、ジャンプRT+LW入力にする必要がある。

二段リフレクトレーザーは、地上で切り離したERLを経由してから、空中のERLに反射、攻撃する。変則的な反射で攻撃できるが、地上で切り離した腕と、脚のERLとの距離が離れていると、障害物でレーザーが阻まれることもあるので注意したい。

交互リフレクトレーザーは呼び名どおり、脚のERLから2つのリフレクターに交互に反射させる攻撃だ。


空中で一つ切り離していれば、CW使用中にも撃てるぞ。

天使と龍の共同戦線

エンジェラン



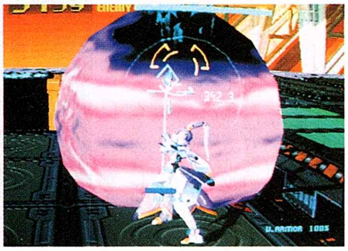
担当：ギィ

攻撃力の高い間接攻撃と、隙の少ない直接攻撃で挟撃せよ。

エンジェランの最大の特徴といえるのは、その武装の多彩さ、しかも特殊で強力なものがそろっている点だろう。

しかしその代償としてか機動性はあまり高いとはいえず、本来その機動性を補うべき装甲はあまりにも薄い。

それだけに他の機体以上に回避は重要。普段から相手に捕捉されないように動き、ダッシュ、バーティカルターン、ジャンプ、ジャンプキャンセル、空中ダッシュ、地形、そして相手の攻撃を無効化する武装等、すべてを使いこなして確実な回避を心がけていこう。



ミラーはとっさの弾消しとしても活用していこう。

ダッシュ攻撃は慎重に

このとき気をつけたいのが、不用意なダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃、空中ダッシュ攻撃は絶対にしないということ。

これはダッシュ攻撃等の隙を見せないということもあるが、より根本的な問題として「使えない攻撃が多い」ということ。

ダッシュやジャンプ、空中ダッシュで相手の攻撃をかわした後は、ダッシュキャンセルやキャンセルジャンプ、ジャンプキャンセルで次の行動に繋ぐことが基本と考えておこう。

例外は前ダッシュRW。当てやすく、威力が高く、ダウンさせやすく、相殺能力も高い効果的な攻撃だ。

ただし、相殺を期待して使っていくのは危険。特に相手の前ダッシュ攻撃に対してすれ違いざまに当てるような使い方は危険で、ちょっとしたタイミング、角度のずれですれ違ってしまうこともあり、相手によっては一気に50%以上のダメージを受けてしまうこともある。確実に相手のダッシュ攻撃をかわせる状況で(あるいはかわしてから)使っていこう。

相手がダウンしていなかったとしても、キャンセルジャンプ→空中ダッシュとやれば反撃を受けることはまずない。

ダッシュ攻撃後、反撃を狙っていない(こちらを向いていないときなど)場合は、硬直キャンセルでしゃがみLWまたはしゃがみLT+LWを出せば高確率でヒットするぞ。



さらに相手が攻撃態勢になかったら、すかさず攻撃。



前ダッシュ攻撃を合わせられなければ比較的安全。

ちなみに一見、斜め前ダッシュRWも強そうに見えるが、威力、ダウンさせる能力は格段に劣るので、どうせなら前ダッシュのものを使っていこう。また、空中前ダッシュRWはダウンが奪いにくく、少なからぬ隙ができてしまうのでおすすめできない。

間接攻撃で追いつめる

エンジェランの強さを支える最大のポイントは強力な間接攻撃系兵器の存在だ。

相手への到達速度が遅く、高い誘導性を持ち、長時間相手を追い回す間接攻撃系兵器が時間差で相手を攻撃するところへ、直接攻撃兵器で挟撃する。これがエンジェランの基本となる攻撃パターンだ。

ただし、間接攻撃系兵器に共通した弱点が、発射時の硬直の大きさ。

1・遠距離で相手の攻撃を回避後に
2・障害物の陰に隠れて
3・相手をダウンさせたとき
4・LT+CWの直後

といった状況で使うようにして、この硬直を狙われないようにして使っていこう。

基本的に遠く(300以上)から使っていったほうが、安全かつ効果的だ。

いかに安全に間接攻撃系兵器を使うかが第一歩だ。

●しゃがみCW

間接攻撃中最も使いやすいのがこれ。通常のCWより隙が少なく、移動力も落ちることもないので、遠距離からRWで牽制しながら安全に使っていくことができる。ちなみにゲージ消費量も僅かだが少なくて済む。

そのぶん、めざましい効果は期待できないが、すべて回避しきることの難しい重量級に対しては、1発あたりVアーマー最大25%を減らす効果もあるので効果的だ。

どちらかといえば挟撃を狙うためより、相手を回避に専念させて相手に攻撃させないためといった感じ。RT+LWを安全に出すための牽制手段としても効果的だ。

●RT+LW

スピードは遅いが、長時間高いホーミング性能で相手を追い続け、威力が高く、ジャンプでかわすこともできないRT+LWは、地味ではあるが最も強力な間接攻撃系兵器ということもできる。

相手に関わらず、常に画面中に1つぐらいは出しておきたい。

相手や自分が移動すれば移動するほど、思いがけない方向から相手に襲いかかるので、RT+LWの後は、直接攻撃系兵器や、その他の間接攻撃系兵器でどんどん追い立てていこう。

ジャンプRT+LWもほぼ同じ性能だが、きちんとロックオンしていないと相手を追尾しないので注意しよう。しゃがみは性能的に中途半端なので使っていく必要はない。

●RT+CW

いわずと知れた絶大な破壊力を誇る「双龍」。単体ではもはや、滅多に当たるものではない。

しかし、複数の武装によるコンビネーションに組み入れていけば、強力な間接攻撃手段となる。

具体的な有効例としては、**LT+CW→RT+LW→双龍**というもの、この後さらに直接攻撃系兵器で挟撃をかけよう。

双龍をかわせばRT+LW



見えていなければ回避も相殺もままならない。

※RW=ライトウェポン、CW=センターウェポン、LW=レフトウェポン
RT=ライトターボ、LT=レフトターボ

「漕ぎ」とターボ旋回

機動性の低いエンジェランだが「漕ぎ」と呼ばれる操作方法、両レバーを横方向に倒したまま同時、または交互に斜め前→斜め後ろ…と素早く繰り返すことによって高速で移動できる。

ただし、トップスピードに達するまで若干時間がかかるので回避行動には向かない。あくまで相手に捕捉されるのを避けるための移動と考え、遠距離で使っていこう。

また、これによって相手を見失ってしまっては本末転倒なので移動旋回やジャンプキャンセルで確実に相手を視界に捉えよう。

漕ぎはジャンプ中でも可能で特にジャンプ攻撃後は、着地点を狙われないように使っていこう。

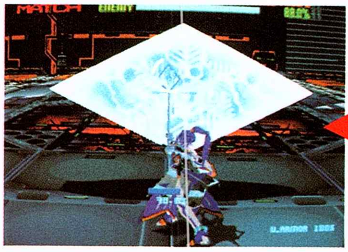
また、ジャンプ中はターボボタン押しっぱなし高速旋回が可能になる。これもまた、相手を視界に捉え続けるには必須の操作だ。

が視界外から襲うことになり、さらに直接攻撃系兵器とで、3方向同時攻撃の形を作ることができる。

このときの直接攻撃系兵器は比較的近いとき（300以内）はLT＋LW、それ以上の場合はしゃがみLWが効果的。相手が回避に専念しているようならさらに（キャンセル）前ダッシュRWなどで追い立てるのもいい。

さらにこの場合、いずれかの攻撃がヒットして足止めになり、連続技に近い形で双龍がヒットすることもあるぞ。

ジャンプ双龍ははもはやかわしかたを知っている相手には通用しない。一応、ジャンプRT＋RWを使って2択っぽいことができるがいずれにせよバクチなので使用は控えていこう。



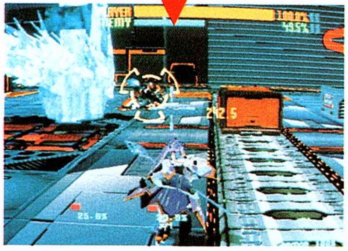
相手をダウンさせたら、まずミラー、



続けて大氷柱を出し、



すぐに双龍、このタイミングなら無敵でやり過ごされない。



さらにしゃがみLWなどでラッシュをかけよう。

こつこつ地道に直接攻撃

極端な話、間接攻撃を出しておき、逃げ回っていれば勝てることもある。しかし、間接攻撃系兵器を使うため、そして間接攻撃系兵器を利用してより確実にダメージを与えていくには直接攻撃系兵器が不可欠だ。

●RW

相殺能力の高さを利用して中～遠距離での牽制目的に、しゃがみLWやしゃがみCWなどを出すためのつなぎとして使っていこう。

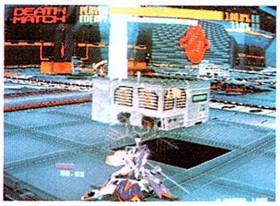
●しゃがみLW

速度が速く、高い誘導性を持ち、エンジェランの身長より低い障害物を抜けていくため、遠距離から近距離まで間合いに関係なく使える攻撃だ。

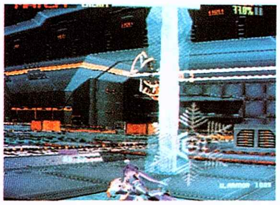
比較的近距離（250以内）では、障害物ごしに接近して来るところや、ジャンプの降下中を狙うと非常に効果的。

それ以上での遠距離でもRWでの牽制に織り交ぜたり、間接攻撃系兵器との挟撃に使うと効果的だ。

遠くでダウンさせたときの追い打ちとしても使える。



特にエアポートで効果を発揮する障害物越しのしゃがみLW。



空中の相手にも非常に効果的。

●LT＋LW

250以内の距離ではダッシュでかわされることはまず無く、非常に効果的。この距離で相手を正面に捉えたらとりあえず狙っていこう。

ただし、相殺能力は最低クラスなので、相手と真正面に向かい合っているときは危険。

できるだけ相手が正面を向いていないときや硬直中を狙っていこう。



相手を正面に捉えたらとりあえずLT＋LW、



キャンセルダッシュで次の行動に備えよう。

撃ったらすぐにキャンセルダッシュ、次の行動に備えよう。他の間接攻撃系兵器が画面上にある状態なら、キャンセル前ダッシュRWでさらなるラッシュを仕掛けてもいい。

●LT＋RW

他のキャラのレーザーのようにダッシュ方向を先読みして置いておくような使い方もできるが、威力も相殺能力も低いので効果的ではない。

それよりはダウンさせやすさと、キャンセルがかかる点を利用して、相手の接近を阻むように使っていこう。特に中量級相手で重要になる。

必ずダッシュでキャンセルをかけるように心がけよう。はずれても相手がダッシュ攻撃を出していればバーティカルターンから前ダッシュRWを当てるチャンスだ。

●しゃがみRT＋CW

通常のものと異なり一度かわされるとそれまでだが、飛来する速度が速いので、実はかなり使える。

読みは必要だがダッシュ攻撃やターボショットの硬直を狙うこともできるし、通常の双龍のつもりで打ち消したり、かわそうとすると、間に合わずにくらってしまうことが多いのだ。

LT＋CW→しゃがみ双龍とやるのも一種のトラップになる。相手が反応してLT＋CWを打ち消したり、無視できる攻撃を出すと回避はさらに困難になる。

硬直が意外と短いのも利点の一つだ。



実は様々な場面で活躍するしゃがみ双龍。

距離別ワンポイント

●遠距離

エンジェランにとっての遠距離は、およそ400m以上。

射程が無限で高い誘導性を持ち、なおかつVアーマーではじかれることのない攻撃を数多く持つエンジェランは、この距離ではほとんどの相手に対して有利に戦える。

相手に捕捉されないように漕ぎで移動しつつRWで牽制、しゃがみCWを出していき、隙をついて障害物の陰や、LT＋CWから、RT＋LWを出していこう。

安易にダッシュ攻撃や空中ダッシュ攻撃を出す相手には、RT＋CWやしゃがみRT＋CWが効果的。

●中距離

400～250が中距離だが、普段できることはRWで牽制→しゃがみLWくらい。

回避優先で戦っていこう。

ただし、RT＋LWやRT＋CWが相手を追いかけている時はチャンス。しゃがみLWやLT＋LW、前ダッシュRWなどで追い込んでいこう。

また、相手をダウンさせたときは、LT＋CW→RT＋LW→RT＋CWからラッシュを仕掛けていこう。

●近距離

LT＋LWの効果的な250以内が近距離。

この距離では接近してくる相手に対し、LT＋LW、LT＋RWを狙いつつ、キャンセルダッシュで間合いを離していこう。

また、相手の突撃を未然に防げるLT＋CWも意外と重要。相手が回り込むようにダッシュしてくるなら、前ダッシュRW。ミラーを間に挟んで安全に交差攻撃を仕掛けることができる。

また、まとわりつかれたときは、ジャンプからRT＋LWまたはRT＋CWの後、漕ぎとターボ旋回を使って、相手の側面に回り込むように逃げるのも1つの手だ。

CON SPO コンスポ

SS　トレジャー　5800円　7月23日発売

これぞ暗記STG'98
レイディアント・シルバーガン

©TREASURE/ESP

ここ数年、ほとんど見ることのできなかった懐かしいタイプのSTGだ。

このゲームは縦スクロール・シューティングとしては珍しく、障害物や壁などに当たり判定が存在し、自機が接触するとミスになる。しかしそれらは敵の弾を避けるなどの目的にも使えるため、クリアするためになくてはならない存在であることも確かだ。また敵の出現位置は固定されているから、どこの壁でどの弾を避け、どの敵を先に倒すかなどの作戦を立てることが攻略において重要な要素を占める。そう、壁の形状なども含めて「暗記する」ことが、このゲームの上達への近道というわけだ。

自機の攻撃手段は、全部で7つ。ABCそれぞれのボタンを押す組み合わせにより使い分けられるそれら7つの武器を、敵の配置によって切り替えるといいだろう。

チェーンボーナスなど、もちろん稼ぎも熱いこのゲーム。詳しくはゲーメストの攻略を読んでくれ!




敵のレーザーを、壁を利用して避けるの図。



敵の攻撃パターンを覚えて、的確な武器で攻撃!

サターン版はここが同じ

サターン版は、当然のことながらCDからデータを読み込んで動いている。つまり読み込み時間が存在するわけなのだが、ステージとステージの間などはスコア表示中などにロードを行っているため、一見しただけではプレイヤーにロードを感じさせないのだ。



こんなのを表示している間に、こっそりロード。

サターン版はここも違う

サターン版では、ステージの冒頭やボス戦の直前など、何カ所かでカットインが挿入される。カットインではパイロット同士の会話などが音声付きで展開されるため、よりストーリーに深く感情移入することができるぞ。



ゲームスタート時の演出。制止も聞かず、出撃していく。

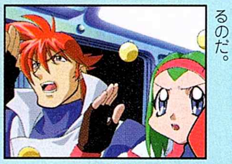
ボスキャラとの戦闘。仲間同士の喧嘩は、やめようよ!

この戦いの真意が、ここで語られる…?

サターン版はここが違う

アーケード版では、1枚絵が表示されたところに、文字が字幕風に表示されるだけだったオープニングデモ。サターン版では美麗なオリジナルアニメが表示されるほか、全台詞を音声で喋るようになっている。これだけのために、買いってか?


数あるアニメシーンの中から、数コマをピックアップ。


このクオリティのアニメが収録されているのだ。


否が応にも気持ちが高まっちゃうね!



PS　パックインソフト　5800円　発売中

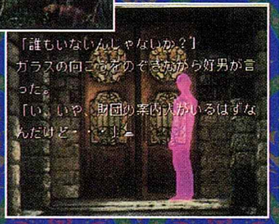
視覚、聴覚、触覚で大刺激

夜　想　曲

赤川次郎による小説をゲーム化した、サウンドノベル。デュアルショックにも対応するぞ。



ゲーム中、あちこちで挿入されるムービー。綺麗なだけに、怖い…。



今回の舞台となる、山奥の図書館。利用客はいないようだ…。

ゲーム内容は小説を読むようにしながら、途中に表示される選択肢を選んでいくことでストーリーが変化する、サウンドノベル。ただしこのゲームは驚かせる場面などでは怖い画像が表示されると同時に効果音とデュアルショックによる振動が加わっている。

なおこのゲームでは主人公を男性と女性から選ぶことができ、どちらを選ぶかでストーリーが変化する。つまり、二度美味しいというわけだ。



いきなりこんな画面が表示されると同時に叫び声＆手が震えようもんなら…驚くでしょ？



このほかにも、数種類のスクリーンセイバーが収録されている。

プレイする人のために 親切システム満載

ストーリー分岐のあるサウンドノベルというものは、二度三度とプレイすることになることが前提になっている。このゲームでは×ボタンを押すことで次の選択肢まで文章をスキップしてくれるので、二度三度目のプレイも快適に進めることができるようになっている。

このほかにもパソコンのように画面が焼き付くのを防止するスクリーンセイバー機能など、ユーザー思いの親切設計が各所に施されているぞ！





一度読んだことのある文章は×ボタンを押すと…、次の選択肢のところまでスキップしてくれる。

原 AKAGAWA 作
赤川次郎



次々に起こる、事件の数々。首を突っ込み過ぎるが故に、トラブルに巻き込まれていく主人公たち…。

ここから先は怖すぎて記事化できません…

これがウワサの 続編シナリオシステム

プロローグ
主人公が図書館を擁する洋館に住むまでの短編。主要な登場人物や町、洋館などを把握することができる。

第１話
すべてのプレイヤーが最初に遭遇する事件。ある人物の過去を探るミステリーになっている。事件の真相に到達すると、2話に進めるようになる。ただし、それがベストエンディングとは限らない。

↓ 事件の真相（新たな選択肢が追加）

第2話
第1話から数日後に起こる、人気アイドルと一冊の本を巡る殺人事件についてのシナリオ。このシナリオの登場と共に、第1話に新選択肢が出現する。犯人逮捕に到達できると、3話に進める。

↓ 犯人逮捕（新たな選択肢が追加）

第3話
第2話の始まりから数週間後に起こる、1人の老人の死をきっかけに始まる誘拐事件。このシナリオの登場と共に、第2話に新たな選択肢が出現する。

↓ ？（？）

第？話
未だ謎に包まれたままのシナリオ。続きがあるのかも、このシナリオへの到達条件もわかっていない。ただひとつ言えることは、第3話のプレイにその鍵があるというのだが…？



グッズプラザ GOODS PLAZA

夏コミにも夏休み返上で参上！（涙）

すべての商品がハガキorFAXで注文OK！

ナコルル人形再販大決定

予約受付中

■あの伝説のアイテム、ナコルル人形の復刻版の発売が決定したのだ。待たれる登場は、8月10日。すでに予約を受け付けているので、早めに申し込んでおいた方が絶対良し。このチャンスを逃したら、次のチャンスははたして来るものやら・・・



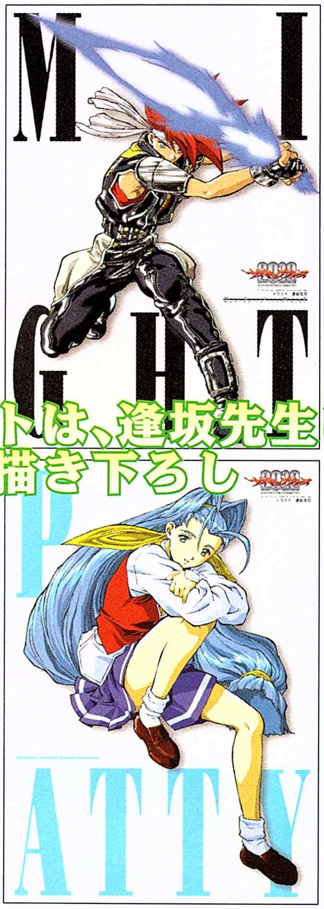
ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E
通販番号:SS−220

A全(594×841)

イラストは、逢坂先生によるオール描き下ろし



サイキックフォース2012ポスターセット［刹那・カルロ］
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−23



サイキックフォース2012ポスターセット［マイト・パティ］
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−22



サイキックフォース2012ポスターセット［エミリオ・ウエンディ］
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−21

PSYCHIC FORCE 2012

■なんか、一人一人の技がエラく格好良いので、ぜひプレイすることをおすすめです。

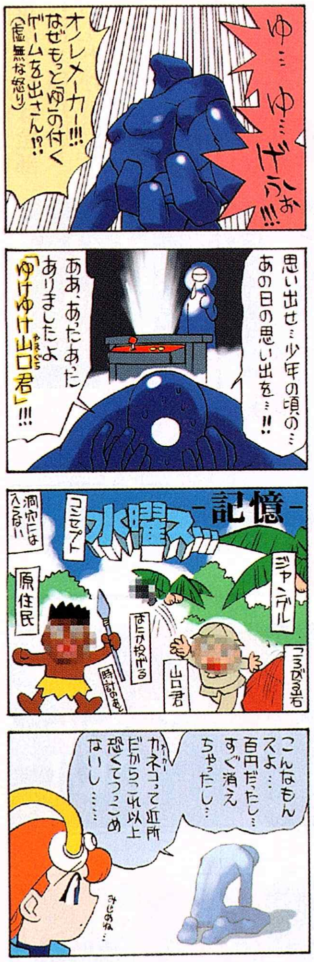
価格:1200円　送料:A　TELEPHONE CARD



サイキックフォース2012 マイトテレカ 商品番号:TA−11	サイキックフォース2012 パティテレカ 商品番号:TA−12	サイキックフォース2012 ウェンディテレカ 商品番号:TA−13	サイキックフォース2012 カルロテレカ 商品番号:TA−14	サイキックフォース2012 レジーナテレカ 商品番号:TA−15	サイキックフォース2012 ゲイツテレカ 商品番号:TA−16	サイキックフォース2012 ガデステレカ 商品番号:TA−17	サイキックフォース2012 エミリオテレカ 商品番号:TA−18	サイキックフォース2012 刹那テレカ 商品番号:TA−19	サイキックフォース2012 玄信テレカ 商品番号:TA−20

通信販売の申し込み方法が変更されているので、確認してね

吉崎観音の ゲーム大辞典 ユ ゆけゆけ山口君



うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス

■あの、うたたねひろゆき先生に描いてもらったモリガン&リリスのでっかいポスター。どちらかひとつといわず、ふたつとも揃えて堪能して頂戴。



うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C-190



うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C-189

■程度よくへろへろなこの感触をあなたに・・・。



フールのネコぬいぐるみ
価格1050円　送料:F
通販番号:DT-3

■アーケード版のファイナルロマンス4に加えて、新キャラが追加されたサターン版も入っちゃって、あかつきごもく先生の可愛いイラストに埋もれて生活出来ちゃうってワケよ。



ファイナルロマンストレカ(BOX)
価格4946円　送料:E
通販番号:VD-11B

ファイナルロマンス4トレーディングカード

ぱずるぱっどと呼んでください

ねこ部分を外して、小回りの利く小型パッドとしても使用可能!



マジカルドロップ　フールのねこまうすぱっど
価格1680円　送料:E　通販番号:DT-8

募　集

■実は現在も水面下で、様々な企画が進行中のフールねこ。だがしかし、うすうす感じていたことではあるが、こやつには名前もなければ愛称もないことがデコ公認で判明。これではやりにくくて仕方がないので、いい呼び名があったら、読サビあてに送ってください。

タイトーユニバーストレーディングカード Part.1



■タイトーの新旧の名作がつまった、まさに「ユニバース」なトレカ。本物が3画面だから、「ニンウォリ」カードも3分割とかいうそういう。

7月末発売予定

タイトーユニバーストレカ(BOX)
価格4946円　送料:E
通販番号:TA-26B

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

Tシャツの季節なのだ



真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−170



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−120



豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C−71



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C−164



ヴァンパイアセイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−172



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173



ヴァンパイアセイヴァーTシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C−171

■ずらりとそろった売れ線Tシャツ。夏の定番ってやつですな。

To Heart

代引きのみの受付です
（手数料・送料はサービスです）



To Heartトレーディングマスコットフィギュアパート1
価格9828円（手数料・送料込み）
通販番号:RF-01

1ケース販売
（12体入り）

■かわいい出来の人形は全部で6種類。さらに9種類のトレーディングカードが付いているのだ。



■きらきらと奇麗なパールインクで印刷された560×906ミリのポスター。カートン販売なので、かならずスペシャルポスターが入ってるぞ。

1カートン販売
（100本入り）

代引きのみの受付です
（手数料・送料はサービスです）

To Heartトレーディングポスターパート1
価格84000円（手数料・送料込み）
通販番号:RF-02

©SOGNA

ジャスティス学園 アキラ スカルTシャツ



アキラ　スカルTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:C−192

7月中旬発売

■背面を覆う不気味なスカルマークで、ひと夏の素敵なアバンチュールを独占!

SNKオフィシャルテレカ

■SNKから、KOF'98のオフィシャルテレカが発売されるのだ。それぞれ3枚セットで、専用のパッケージがついてくるぞ。8月上旬発売。



8月のコミケに、ゲーメスト限定バージョンが登場!



SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.1（餓狼・真吾・サイコソルジャー）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0001



SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.3（オロチ・京・おやじ）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0003



SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.2（怒・庵・アメリカ）
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0002

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。２週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は１６０円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	２個まで	100円
	３個以上	200円
C	１個なら	200円
	２個以上	400円
D	３個まで	200円
	４個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ガデステレカ（A）　1個……１00円
プチカラットマウスパッド（E）1個……5００円
レブスポストカード（B）　1個……２００円
以上の商品を注文された場合の送料は５００円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

⇧ ⇧ ⇧ 矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前	ふりがな	電話番号	市外局番	局番	番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県						

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量 点			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
- 処理日
- 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

株式会社　新声社
読者サービス部　行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い） ※○を付けてください　矢印の方向に送信してください

ご注文主：お名前（ふりがな）／電話番号（市外局番・局番・番号）／性別（1男 2女）／生年月日（西暦 年 月 日）／郵便番号／ご住所（ふりがな）都道府県

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料　円）	
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます。

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主：お名前（ふりがな）㊞／電話番号（市外局番・局番・番号）／性別（1男 2女）／生年月日（西暦 年 月 日）／郵便番号 □□□-□□□□／ご住所（ふりがな）都道府県

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円	
商品数量		点	合計金額	円	

保護者名　㊞

会社記入欄：処理日／伝票No.

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

（キリトリ線）



☆自壊寸前っつーか自壊してる…雑君先生のとこで何があった？（次回にどうつなげるんスか？先生～！）

イベントにはきりがない…催事永久発生機関マルゲ屋！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版




「あー、メルティ。8／9なんだが何か予定は？」
「えっ？ディ○ズニーランドでもつれてってくれるの？」
「そーじゃなくて！君に大阪梅田店の『ねおちゅぴ』のイベントに行ってもらいたくてね」
「ま…まさかあの伝説の『生駒ナコ＆神谷リム』が、生で見られるんでありますか？隊長!!」
「誰が隊長ぢゃ」
「詳しくは次号のこのコーナーとラジオにィィ、V・トゥギャザーッってことね」

マルゲ屋からのお知らせ

札幌、仙台、名古屋、大阪上六、大阪梅田店は8／31までの間、午前11時～午後7時30分まで営業中です。ご利用ください。

荻窪店1周年記念～日頃のご愛顧に感謝せにゃあ、の巻

「ぬえだわ…荻窪にはぬえが住んでいる、マルゲ屋というお買い得ぬえが！ニャ～」
「大丈夫かメルティマ!?荻窪マルゲ屋は7／16～8／2の間に、例えば千円以上お買い上げによってお楽しみ抽選券がもらえることで狂ったか!?さらにお向かいさんのTVパニックでは、7／17～7／19の間は日替わりセールとな?さらにはG-Modelも何か企画中ですと！そりゃ狂うね！あば、あばば～」

この場所この時でJ.C.Fチケット取扱中！

「トレカファン垂涎のイベント、J.C.F(ジャパンカードフェスティバル)が8／8、9にビッグサイトで開催されるのだ。新声社ブースに来てくれたまえっ！」
「とーぜん入場券が必要なんだけど、マルゲ屋でも発売中の前売りチケットを買うと、特典としてJ.C.F特製トレカ引換券もついてるのよ！これ重要ね」

ポスターと下敷きの微妙な関係

「ただいま全国のマルゲ屋では、To Heartトレーディングポスター5本お買い上げにつき1枚、『弥舞秀人』さんの描き下ろし下敷きをプレゼントしているぞ」
「下敷きって何かイイナー」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

7/18(土)	G-荻窪店	ゲーメストライターによるサイキックフォース2012講習会
	池袋店	サイキックフォース2012大会
7/19(日)	G-神保町店	サイキックフォース2012大会
	G-荻窪店	ストリートファイターIII2nd大会
	札幌店	サイキックフォース2012大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	池袋店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターIIX大会
	大阪上六店	KOF'97大会
7/20	仙台店	月華の剣士大会
7/25	G-荻窪店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
7/26(日)	G-神保町店	KOF'94大会
	仙台店	私立ジャスティス学園2on2大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪上六店	ポケットファイター大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会

ゲ屋日記



→穏和な表情を浮かべながら神のごとく避けるKMT。みんなみとれちゃうよね。

ゲーメストライターKMTによるエスプレイド説明会

6月14日(日) G-Model荻窪店にて

☆ゲーメストにてエスプレイド攻略担当のKMTが、美作いろりを使いALLクリア攻略プレイを披露。わんさと集まってくれた70人ものギャラリーのほとんどの方がまだクリア未経験ということもあり、おおいに盛り上がりました。
また模範プレイ後の解説ショーもなかなかの盛況！イベント終了後のG-Model荻窪店では多量のESP粒子が検出されたとか。集結してくれた皆様どうもありがとうございました！

8/15号 ゲームイベント優先券

新作時代跳躍グッズ

「水谷とおるポスターセレクション」

7/21発売 ―― 新声社

☆フレンズ、センチメンタルグラフィティーでブレイク中のイラストレーターである水谷とおる氏のポスターセレクションがプライズマシーンに登場します。氏の描いた少女はみずみずしく、あやしく美しい…。プライズ機械に張り込めい！

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:30

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:30

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

定休日のお知らせ
●大阪梅田店…7月19日、8月16日
●大阪上六店…8月10日
★その他のマルゲ屋は、8月はフル営業。夏休みはこれでばっちりネ!!

ISDNを導入！…なのか？

サクラ大戦2 蒸気畜音館



7月17日発売

マーベラスエンターテイメント
CD:MJCA-00027（2枚組）
価格:¥3150（税込み）
初回特典:松原秀典先生描き下ろし帝劇花組隊員（8枚セット）ステッカー

4月7日に発売され、大ヒットしたサターン用ソフト「サクラ大戦2」のBGM集が発売される。その壮大なイベント数から発生するサウンドは、2枚組のCDとなるほど！それでいてこの価格ですから！お得！中身はVGMのほか、生演奏モノもあったり、ムービーもあったりと盛り沢山！

STAR SOLDIER VANISHING EARTH



7月17日発売

ポニーキャニオン
CD:PCCBX-00003
価格:¥1890（税込み）
CDエキストラ仕様
予約特典:スーパーピクチャーCD

NINTENDO64で登場するハドソンの名作シューティングゲーム「スターソルジャー」のオリジナルサウンドトラックが発売される！このCDは、VGMはもちろんのこと、アレンジバージョンまでも収録。さらにCDエキストラにより、ぬあんとゲーム攻略映像までも収録！これで予習はバッチリOKだぜ！

door PS用ソフト「やるドラ」シリーズ「ダブルキャスト」EDテーマ



7月18日発売

SPEビジュアルワークス
CD:SVWD-9002
価格:¥816（税込み）
CDEXTRA仕様

プレイステーション用ソフト「やるドラ」シリーズ第1弾「ダブルキャスト」のエンディングテーマのCDが発売される。このCDは「door」の曲の他にEXTRAトラックとしてMac及びWin対応のCD-ROMプログラムを収録！ムービーの他に歌っている小畑由香里さんのフォトギャラリー入り。

今号の新譜情報

THE MEN WORKS DISC BOX

次回予告
DISC BOXが新しくなる！のか？
待て次号！なのか？

ずるずる

今年はエルニーニョも消え、いつもの夏になりそう！最近になって十何年ぶりに泳いだり海に行ったり、すっかり夏の男（オイ！）の私だが、今年も寒さ？を求めて南半球へ行きやす！8月後半なので、去年のような「雪が降ってねえ！」なんてことはなさそう！オマケに先生の命令？でゴルフもやる！初コース出がN.Z.なんて！グ〜！

ZUNTATA LIVE 1998 8月30日（日）開催決定!!

去年の8月末に行われた熱いライブが今年も行われることが決定した！

そのライブに立つアーティストはもちろんタイトーのZUNTATAだ！

今年のライブは、なんと六本木のヴェルファーレ！

去年のライブを振り返ってみると演奏だけではなく、映像とリンクしたサイバーなライブであったが、今年も間違いなくその路線で展開されるはず！またライブを盛り上げてくれた「Junkie As Machine」が今年もステージで大暴れしてくれるぞ！

さらにパワーアップ、盛り上がりが期待されるこのライブ、日時は8月30日（日）、場所は東京・六本木の「ヴェルファーレ」！

開場13時30分、開演14時30分、終了17時予定、オールスタンディング、チケットの番号による整理入場となります。

チケットは、7月20日よりチケットぴあにて発売開始！前売り4200円、当日4500円（それぞれ税込み）

お問い合わせ先電話番号は0120-73-2000

なお7月23日に発売される2枚のCDと8月21日に発売されるCDの中に入っているライブ告知チラシをライブ当日に持っていくともれなくZUNTATA特製NEWステッカーと特製グッズがもらえるぞ！

オススメビデオ

FIGHTING VIPERS 2



6月21日発売
マーベラスエンターテイメント
VHS:VPVF-67896
価格:¥4800

セガAM2研がバーチャファイターシリーズに続いてシリーズ化している対戦格闘ゲームの「ファイティングバイパーズ」。最近登場した「2」の攻略ビデオが早くも発売！

「モデル3」によるそのパワフルなビジュアルは、このゲームの独特な迫力をさらに熱いものへと進化させている。

そんなシーンの連続がビデオに収録されているわけだが、注目したいのは、オリジナルタイトルCGやゲームシーンでは見ることのできない映像が収録さているということ！もちろんバッチリ対戦も収録されている。

なおこの攻略部分では、ゲーメストからもライター陣が参加してその対戦シーンを盛り上げているぞ！

また隠しキャラクターの説明や、コンボを集めたショートビデオクリップも収録されているのだ！

オススメCD

DAYTONA USA 2



7月17日発売
マーベラスエンターテイメント
CD:MJCA-00025
価格:¥2940

全世界で大ヒットを記録したドライブゲーム「デイトナUSA」の第2弾、「デイトナUSA2」が発売された！

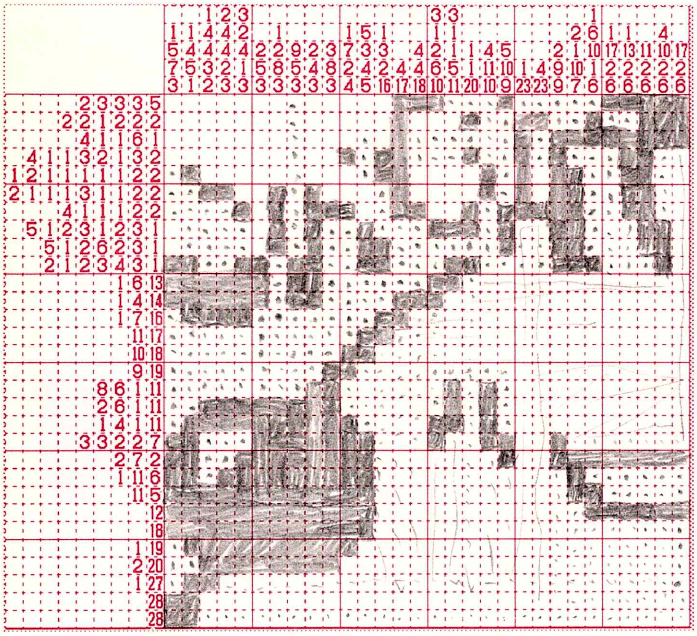
今回のゲームもまだ熱いドリフトシーンが堪能できるとあってこれまた大ヒット間違いなし！そのゲーム性もすごかったのだが、これに負けないノリノリのサウンドもまたよかった！

「2」になっても抜かりなくビシッと作られているようだ。その力の入れようは、サウンドのレコーディングで、ニューヨークへ行ってしまうところでわかる！

今回も前作同様、ノリまくっていた光吉氏をはじめとするサウンドチームが担当している。

『DOT PLACE NO.19』

出題：APAPA



今回は、白黒反転にして解くことをお薦めします。ってゆ〜かぁ、そ〜しないと何が描いてあるのか分からないって感じ〜。それから、8月15日発売の号というのはないので、今回のパズル解答の締め切りは、8月30日に延長しま〜す。

〈解き方〉

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。
②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。
③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。ただし今回は、塗るマスを白、塗らないマスを黒にしたほうが、圧倒的に簡単だぞ。そして、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から3番目の横の列。左から1マス、それから27マス塗るわけだから、左から4マス目〜27マス目は必ず塗ることになる。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、8月30日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.19』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、牽強付会しない5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ちなみに、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。では、ライバルに負けずに解くのだっ！

当選者発表

前回の『点置き』No.18の正答率はほぼ100%。正解者難易度アンケートは、VH9%・H29%・N44%・E12%・VE5%・無回答1%と、ハード寄りノーマルという結果。いつもよりハードに傾いたのは、弥七に馴染みのある人が少なくなっているからかな。パズルパターンとしては、決して難しいほうではなかったんだけどね。

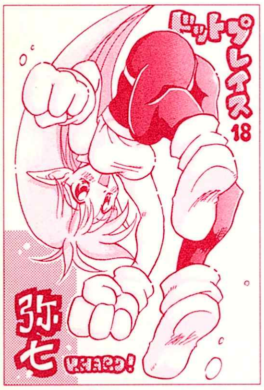
さて、キャラ当てクイズの正解は、その1が『パーフェクトソルジャー』の、『アラビアン・ムーン』嬢。その2が『マネーアイドル・エクスチェンジャー』の、何でみんな知らないの『チェリー・バイター（ルーラ・フラン）』嬢でありました〜。君は分かったかな〜？

当選者

PN やんちゃいか君（千葉県）
PN きたかみ唯さん（静岡県）
PN 国王カーツ君（静岡県）
PN ザ・そきめれさん（大阪府）
PN 馬鹿者君（香川県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪ 山崎Rマリさん、でっかい辞書で調べましょ。S・REM君、絵の上達にしたがって手は早くなる、だが上達にしたがってさらに手をかけるようになる、そして作業時間は結局長くなっていくのだ。水野架那さん、なんで校正モレから逃れられないんだろね。岩間一郎君、年間5作だからNo.50になるのはだいたい6年後くらいかな……。狂屍狼君、一応ハガキイラストのネタはアーケードに限定と考えてほしい。ますのすし君、サインペンは線の引き始めの滲みに注意。宮内みいまさん、ちょっと無限大君を応援してもいいかなと思ってね。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜♪

今月の残念賞



PN 山本佳織さん（愛知県）㊣
今回のキャラ当てクイズその1い。お茶でも飲んで、考えてちょ〜。



長細裕司君（東京都）㊣
これが正解パターン。カプコンの敵&アイテムの古株キャラですぞ。



PN カゼキリさん（兵庫県）㊣
はい、それでは今回のキャラ当てクイズその2はこの娘にしましょ。



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
そりゃあ七なんだから、当然や……。あ、教えるとお前のために…。



PN 姫崎ちえこさん（大阪府）㊣
今回のM改ハガキはこれ。はっ、帽子のマークがC！ 偽むーか!?

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

掲載希望のハガキの表（住所を書く面）や、同人誌の投稿規定に記された手紙に、一度も掲載されていないから、会員が少なくて切実だから、載せてほしい、と書いてくる人がいて、それは良いのだけれど、そういう人には不思議と投稿規定を守っていない人が多い。載せられないよぉ。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、8月30日発売号締め切りは7月20日、9月15日発売号締め切りは8月5日です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号まで掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。

②発行団体名と通販申込先。

③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。

④掲載可能号を左記の書式で。（「11月15日発売号までに」）

⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）

⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

K系人生3



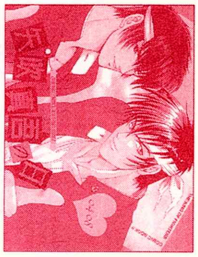
ポリブクロ団…。発行B5判76頁オフ表紙カラー。1000円の無記名小為替+390円切手にて。

「京、庵、真吾中心ですが、色々なキャラが出ています。ギャグ&シリアスです」

ネタに新鮮さがなく、カワイイが同じ調子の絵が並びすぎているのが弱点だが、ペン線、トーンなど、絵は綺麗。

（〒461-0004 愛知県名古屋市東区葵1-17-17 佐伯香子）

矢吹真吾の日



たこやき友の会&シュクラン発行B5判28頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「真吾への愛を込めて作りました。元気でバカな真吾を見てください」

真吾を中心に、京、庵を巻き込んでのギャグ。ネタはキレよりも力押しっぽい。人格入れ替わりものも中途半端だが、絵のレベルは高め。

（〒470-0155 愛知県愛知郡東郷町白鳥2-8-28 コーポ白鳥202 山崎孝子）

蒼い霹靂



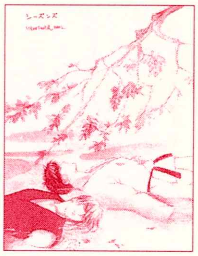
海豹水族園発行B5判24頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手で。

「蒼月がメインになってしまった侍魂ポリゴン本です」

ギャグ、シリアスともに独りよがり気味で、さらにボリューム不足。だが、あっさり味本が好みの人にはよさそう。

（〒981-0952 宮城県仙台市青葉区中山6-31-5 山屋理子）

シーズンズ



YKH発行A5判76頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替+210円切手にて。

「ストZERO2と言いつつ、ただのリュウとケンの修業時代本です」

孤独だったリュウ少年とケンとの出会い編。殺意の波動ネタの青年編の2本立て。やや線のぎこちなさはあるが、涼しげな空気と、作者なりの話を描いているのがいい。

（〒811-3221 福岡県宗像郡福間町若木台3-6-2 川端悠紀）

MINIMAX



内股膏薬発行B5判48頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+210円切手で。

「アテナ（一方的）♡チョイの本です」

かわいいアテナを期待してはいけない。表紙の絵柄も踏まえつつの、暴力的にキレたアテナのギャグ本だ。フツーのギャグ本に飽きてる人向き。

（〒578-0931 大阪府東大阪市花園東町3-1-56 野畑公三）

月蝕華劇



ASW発行B5判24頁コピー表紙カラー。300円の無記名小為替+140円切手で。

「ハンターが余りにも好きなので、出してしまいました」

セイヴァーも少々含めたショートギャグ本。ややアップの画力のみ突出気味だが、かわいく描けてはいる。

（〒326-0141 栃木県足利市小俣町351-1 久松亜矢子）

THE STORY OF SOUL & SWORD



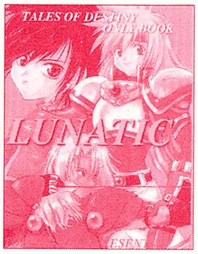
MASHPOTATO発行B6判184頁オフ。800円の無記名小為替+270円切手にて。

「究極の剣を求める少年の、明に始まる遍歴を語る長編冒険大活劇」

デッサン、カメラアングル、コマ割り、画面処理、仕上げのすべてがまだまだだが、きちんと読める長編を、最後まで描きあげているのはよい。

（〒923-0152 石川県小松市五国寺町丑1-2 高林史子）

LUNATIC



虎の尻尾発行B5判28頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手で。

「テイルズ オブ デスティニーのホモギャグ中心本です」

細部の処理をもっと丁寧に仕上げ、絵柄の美麗さを磨いて、読者を圧倒するレベルにまでもっていけるといいゾ。

（〒470-1161 愛知県豊明市栄町裏畑58 浜島方時塔一）

たそがれから夜明けまで



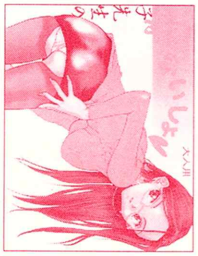
一生のへま発行B5判60頁オフ表紙3色。600円の無記名小為替+270円切手で。

「アレックスと隆のシリアス一本です」

無口で情熱的なアレックスと、格闘を糧とする野性の隆の短い同居生活。独特のキャラが描けていてよい。16禁。

（〒165-0022 東京都中野区江古田3-14-6-104 伊藤悠）

響子先生のないしょ♡



御御御付発行B5判36頁オフ表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「響子先生に遊んでもらいたい貴方と、白ラン風紀委員をおもちゃにしたい貴女へ」

バツ×ひなた、恭介×響子。かなりH度は高い。18禁。

（〒462-0823 愛知県名古屋市北区大曽根郵便局留「御御御付GM」）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

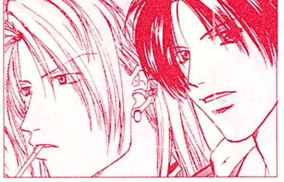
FEオンリー同人誌即売会。
太陽の呪文
1998年9月20日(日) 10:30〜15:00
札幌市民会館1号会議室
■直接 70sp・委託 20sp 計90sp
大募集中です。FEファンの方々、楽しいイベントになるよう頑張りますので、是非遊びに来てやって下さい!!! ■お問い合わせは80円切手貼付の返信用封筒同封でお願いします。
〒003-0833(申込み〆切は8/31予定です。)
北海道札幌市白石区北郷3条1丁目4-10
鹿野 由美子方「FE」係.



会員様大ボシュウ
オリジナル中心健全よろずサークル「それがあなたのいいところ」では高校生以上の会員様を募集しています。現在高校生から主婦の方まで楽しく活動しております。案内書希望の方は80円切手、宛名シール同封でご連絡下さい。ゲーム好きの方も大カンゲイです
〒319-1112
茨城県那珂郡東海村村松1186-3
作内 ゆうこ



KOF97・フルカラー便セン
・表フルカラー(京、紅丸、真吾、拳崇、庵、社)
・裏1色(京、紅丸、庵)※このカットです。
・8枚1組 200円 為替+送料160円切手(3組迄、送料200円)+宛名シール+80円切手付返信用封筒にて。申込多数時は、増刷期間を頂きます。(夏コミ前後は要・日数)
〒226-0003 横浜市緑区鴨居1-15-15-101 蓮沼久美子
※同人・キャラ封筒&シール使用不可です。
KOF(京受本)出してます——。
BY. 結城かをる



総き・後 VAMPIRE びんせん 1部100円
セイヴァー&ハンター全キャラ!! B5,10枚入
すみませんがウラに書いてください
水・桃・濃クリーム色上にオリーブ刷 6枚 + 赤・黄色上に反転墨刷 4枚
こだわりの黒。
代金は為替、送料は1部→120円 2部→160円 3部→200円切手で。
〒933-8799
富山県高岡市御馬出町34
高岡郵便局留 関谷実穂
(セイヴァー・ジャス学等で活動中。オCMペーパー有)
→見本。



各地 社 面妖同人誌絵師
完全出来高制
雷綺麗の新団体の為少数絵師を募集!!
資 描ける。幅広き趣味人 即売会等手伝える方
応 作品(コピー可)、紹介文同封の上下記まで
■二極旋律レコード
〒110-0001 東京都台東区谷中3-9-2



ラヴ²恋書ズとオロチくんのバッチです
1コ50円♡
①何がいくつほしいか書いた紙
②代金分の小為替
③送料分の80円切手
④連絡時用80円切手(使用しなかったらお返しします。)
以上を同封の上、右記まで→
〒366-0827
埼玉県深谷市栄町1-41
飯島奈緒
K.O.F
同人封筒等、ゴメンなさい——。





会員募集!
ゲームサークルです。ゲームなら何でもOK! 2カ月に一回の会報で会費は200円です。興味ある方は80円切手同封で、下記まで!! 気軽にどうぞ!
〒306-0121 茨城県猿島郡三和町馬向込641-6 佐藤方
「G」係

便セン作りました:
代金はカワセ 送料は切手で
♥ヴァンパイアセイヴァー グラデ便セン
〈B5・35g・100円・3色グラデ刷・8枚入り〉
ほぼオールキャラで勝ちポーズしてます:
♥ヴァンパイアセイヴァー フルカラー便セン
〈B5・50g・200円・10枚入〉
モリ・ガロ・フェリ・レイレイ・Q-Bee リリスでカワイイ系の絵柄です。
送料 1部(¥160切手) 2部以上(¥200円切手)
※ペーパーは80円切手で:
〒963-8865
福島県郡山市字五百渕西1-19
佐藤(様)方 圭介Ⓖまで
同人GOODS ALL O.K♥



便箋作りました



Ⓐのコピー(部分)です。

A : MARVEL VS CAPCOM
ロックマン、ジン、キャプテンコマンドー、飛竜、モリガンの5人。

B : BIOHAZARD 2
レオンのみ。

A,Bとも白上質に青系のグラデです。1部10枚で100円。送料は1部で140円。2部で200円。3部だと240円です。代金は為替、送料は切手でお願いします。

DESIGNED BY HUNK PUNK
533-0022
大阪府東淀川区菅原1-13-14-303
宗海方 Ⓖ まで。(霜月×タル)

びんせんあります。
・マリーのアトリエ …100円
・ジャスティス学園 …150円
送料は、1部140円
2部160円 3部200円
4部240円 それ以上は270円です。
〒230-0062 横浜市鶴見区豊岡町29-2-402
川上真希子
その他いろいろなグッズあります。



いま家庭用ゲームをいろいろやっていますが、最近（？）のソフトの中では『街』がピカイチですね。今更と思われるかもしれませんが、この面白さはプレイした人しかわからないんですよね。ダマされたと思ってぜひ一度お試しあれ。というわけで、ワビ証文を探しに旅立ちます。それじゃ。

描きおろし率88%！ カードゲーム『ヴァンパイアセイヴァー』

独特のビジュアルとその絶妙なゲームバランスで、今なお高い人気を誇るカプコンの『ヴァンパイアセイヴァー』。その『セイヴァー』がなんとカードゲームになって登場だ。

このカプコンアクションカードゲーム『ヴァンパイアセイヴァーVol.1』は、格闘ゲームのシステムを基本にしたルールが採用されている。カード内容はキャラクター・アクション・通常技・必殺技・EX必殺技・ダークフォース、というように分類されている。これによりカードゲーム初心者もマニュアルを読むだけでゲームが始められるはずだ。しかも、使用されているイラスト全216種類のうち、なんと191種類が描きおろしなのだ！それだけでもカードを集める価値があるよね。ちなみに、プレミアムカードのプレゼントも企画されているようだぞ。これは買ってからのお楽しみだ。

この第一弾にはデミトリ・モリガン・ジェダ・リリス・バレッタ・キュービィ・サスカッチ・ビクトルが登場している。その他のキャラも、第二弾以降で登場予定だ。他のキャラのファンも安心しよう。

この『ヴァンパイアセイヴァーVol.1』は、この号の発売直後の7月16日に発売となる。買ったその場から遊べるようになるスターターパックは1300円（45枚入り）、プレイの幅を広げるブースターパックは330円（10枚入り）だ。カプコンファン、カードゲームファン、どちらの人でも満足できる出来なので、絶対に入手しよう。

さて、今回は発売元であるJESNETさんのご厚意により、スターターパックを3名にプレゼントするぞ。下の応募のきまりを読んで、ガンガン応募しよう。



このようにほとんどがのカードが描きおろしだ!!





初心者にもおすすめ 『マジック：ザ・ギャザリング』大会&プレゼント情報

『マジック：ザ・ギャザリング』。ルールは知らなくても名前くらいは聞いたことがあるはずだ。

簡単に説明すると、基本的に2名単位で60枚前後で組まれた「デッキ」と呼ばれるカードの山を使用して「自己所有している カードを武器として」戦うカードゲームのことだ。カード自体のデザインが美しいうえに、少数のみリリースされる希少なカードも存在することから、コレクターが多数存在するのも大きな特徴だろう。

実は、この『マジック』のアジア・パシフィック地区のチャンピオンを決定する大会が、この日本で開催されることになった。この大会には、各国ランキング上位者や国内4地区の予選を勝ち抜いた日本選手などが参加する。アジア・パシフィック11カ国代表約80名によるハイレベルな戦いが展開されることになるだろう。

それに伴い、事前に申し込むことで年齢・性別に関わらず誰でも参加できる「ジャパンオープン」、15歳以下を対象とした「ジャパンジュニアオープン」も開催されるぞ。さらに当日は、希望者なら誰でも参加できる「ミニトーナメント」、有名プレイヤーと対戦できる「ガンスリンガー」など様々なイベントが用意されているので、興味がある人はぜひ参加しよう。

開催日時は7月26日～27日となっている。会場は26日は東京国際展示場、27日は東京ベイインターコンチネンタルホテルとなっているぞ。ちなみに26日だけ入場料が1500円かかるので注意しよう。

さて、今回はこの『マジック：ザ・ギャザリング』初心者キット&ゲーム講習会無料チケットを20名にプレゼントするぞ。下の「応募のきまり」を読んで応募しよう。締め切りは特別に8月15日だ。



ちなみに前回の開催地は香港だったのだ。



真実はいつもひとつ！ セガ・アミューズメントパークで夏休み限定アトラクション開催！

セガ・アミューズメントパークである「ジョイポリス」（東京・新宿・横浜・福岡）「大阪ATCガルボ」で夏休み限定アトラクションが開催されるぞ。

『名探偵コナン～謎の金庫「パズル・ガーディアン」の秘密を暴け！』。これが7月18日～8月31日までの期間限定アトラクションのタイトルだ。タイトルからもわかるように「名探偵コナン」（原作：青山剛昌、連載：週刊少年サンデー／小学館、読売テレビ・日本テレビ系列にて毎週月曜19時30分～放送中）を題材としたものなのだ。ジャンルとしては館内回遊型推理アトラクションといえるだろう。

コナンたちの会話を「ヘッドフォン」で拾いつつ、謎を解き犯人を追う…。キャストはTVアニメ版と同じなので、まるでコナンたちの仲間入りをしたような気分で楽しめるはずだ。アトラクション終了後には「少年探偵団認定証」を手にすることになるだろう。そこで君の推理力が高いかどうか判断がくだされるぞ

このアトラクションは冒頭で触れたように、東京・新宿・横浜・福岡のジョイポリスと、大阪ATCガルボで開催されている。料金は500円（入場料金別）だ。友達を誘って参加してみよう。

実力派集団！ 南青山少女歌劇団 新作ミュージカル開催!!

ミュージカル「サクラ大戦」でその実力を見せつけた南青山少女歌劇団。その南少の新作ミュージカルがこの夏に開催される。

タイトルは「Fine～明日への輝き～」だ。11～18歳までの少女だけで構成されたミュージカル集団である南少にぴったりだね。というよりも『今を生きる女子中高生たちが芸能界で生きていくことを夢見てNANSHOに入団。そこで手に入れるスターへのカギ…、芸能界の裏…。見ていた夢と現実の間を生きる少女たちの本音ときらめく青春…』といったストーリーを表現できるのはこの南少だけなのではないだろうか。カーテンコールでのスペシャルライブ「Funk-a-Step」も見逃せないぞ。

ちなみに、この夏公演で卒団する広橋佳以はTVドラマ「神さまもう少しだけ」に出演、久積絵夢は今秋公開予定の映画「がんばっていきまっしょい」に出演する。一足先にこの子たちの演技を堪能してみるのもいいかもね。

東京公演は7月30日～8月2日に新国立劇場小劇場で、大阪公演が8月6日～9日に近鉄小劇場で開催される。両公演ともチケット料金は4000円（税込み）だ。

●チケット取り扱い（東京）キョードー東京：03・3498・9999

●チケット取り扱い（大阪）近鉄小劇場：06・771・1009

応募のきまり： インフォメ「○○」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。締め切りは7月30日だ。

のーみそくすぐっちゃうよ!!

OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

EVENT

超実力派イラストレータ

「末弥純」原画展開催！

末弥純。幅広いジャンルのエンタテインメント系小説を読む人にとってはお馴染みの名前のハズだ。たとえ知らなくても『魔界都市ブルース』や『グインサーガ』の表紙などでその絵を目にしたことがあるはずだ。家庭用ゲームをプレイする人ならば『ウィザードリィ・リルガミンサーガ』のキャラクターデザインの人といえば理解できるだろう。

なんと、その末弥純初の原画展がこの夏開催されることになったぞ。

気になる開催日時は7月28日〜8月3日、11時〜19時30分（最終日17時まで）。場所は東京都港区にあるパステルミュージアムとなっており、7月中旬発売予定の原画集の収録作品が主に展示されるとのことだ。



画集の序文に綴られた『私たちの生きる世界のもうひとつの顔、それを「闇」と呼ぼう。末弥純は、恐らく世界の誰よりも、それを描くのに長けた絵師である』という菊地秀行が表現する「末弥ワールド」をぜひ自分の目で確かめてほしい。

ちょうど夏休みだし、このイベントのために旅行ってのもいいかもしれないね。

●パステルミュージアム：東京都港区南青山2・24・15 青山タワービルアネックス1F（03・5410・6445）

EVENT

ファン必見!?

菅原祥子ミニライブ情報！

菅原祥子ファンは必見のイベント情報を紹介だ。

菅原祥子さんといえば「ときメモ」の虹野さんの声でおなじみだよね。その菅原さんがコナミ直営のアミューズメントスポットであるチルコポルト茂原でミニライブを開催するぞ。

超盛りあがりが予想されるこのライブは、7月19日の日曜日に行われる。当日のステージは2回予定で、ゲーム大会なども企画されているのでファンなら絶対に駆けつけよう。

ちなみに参加方法の詳細についてはコナミホームページ元気ロケ通信Onlineにて。または㈱KCC菅原祥子さんイベント事務局（03・3498・2685）か、コナミテレフォンサービス（0120・086・573）へ問い合わせればバッチリだ。

OTHERS

業界周辺のすべてのジャンルをサポート!?

デジタルエンタテインメントアカデミー出資企業に新たに3社が参加

大手ゲームスクールであるデジタルエンタテインメントアカデミーを知っているよね。このデジタルエンタテインメントアカデミーは数々のゲームメーカーが出資していることでも有名だけれども、去る6月30日に新たに3社が加わったのでその情報をお伝えするぞ。

新たに加わったのは「マイクロソフト」、ゲームメーカーの「ティーアンドイーソフト」「テクモ」の3社。このことにより、ハード・ソフト・OS・出版、というありとあらゆるジャンルの企業が参加することになったのだ。

デジタルエンタテインメントアカデミーでは来年度から、そうした出資企業からの要望でマスターコースを設立する。これは「実際の開発現場での学習」を実行するためのもので、この実現のために年内に研究所を設け、開発環境整備・講師陣の充実を図る予定がたてられている。

これが実現されたら、ゲームスクールと開発現場の距離は非常に縮まるといっていいだろう。もしかしたら。これからのゲーム業界に必要な人材はこういう所から出てくるのかもしれないね。

賞金総額 17万円

最優秀賞（1名）……5万円
1席（2名）……3万円
2席（2名）……2万円
3席（2名）……1万円
佳作（数名）……賞品

第11回 ゲーム懸賞論文

～The treatise of Games～

ゲームが抱える問題は？

昨年から今年にかけて、ゲーム業界は様々な向かい風の中にさらされてきた。アニメ「ポケットモンスター」の事件に始まるアニメ・ゲームバッシング、少年の暴力事件に関してのゲームとの関連性の論議など、数え挙げればキリがない。

しかし、全体としてゲーム業界が落ち込んでいるわけではない。最近でも「電車でGO!」「ビートマニア」の大ヒットによる新規プレイヤー層の獲得に加え、下火になったとはいえ、プリクラも依然盛んだ。家庭用ハードへの移植に関して、アーケードでのヒットの重要度もあいかわらず大きい。ゲームセンターを取り巻く環境は、けして悲観的な要素で彩られているわけではない。

語りたい人は聞かせてくれ

このような状況の中、読者の皆が問題に感じていることは何だろう?それを聞かせてほしい。

テーマに関しては基本的に自由。アーケードゲーム・ゲームセンターに関することなら何でもOK。「業界全体」に対する大きなものから、「ゲーセンノートに関して」など身近なものまで、どんなものでも良い。プレイヤーの皆さんはもちろん、ゲームセンター経営者、オペレーター、メーカー・業界関係者、ゲーム台の設置されている書店の店員さんなど、様々な角度からの色々な意見を聞いてみたい。「自分の意見なんて影響力ないでしょ」と思うかもしれないが、何もしなければどんな可能性も潰れるだけだ。ゲーム業界に一撃を加える意見を待ってるぞ。

傾向と対策

昨年の傾向としては、「対戦台で初心者がないがしろにされている」「ゲーマー＝オタクという見方に対して異議有り！」というテーマが多かった。こういった問題に対してのあなたの経験・解決策の提案も待っているぞ。

昨年の第一席受賞作「いまさらの議論～ついでにゲーム性とは何か?」（東京都・戸高さん）は、「ゲーム性」という、軽く扱われがちな言葉にスポットを当て、意味を掘り下げたものだった。こういった視点の斬新さ、自分なりのゲームの見方も語ってほしい。

とにかく「アーケードゲーム」「ゲームセンター」に関すれば何でも自由。入賞作品は、ゲーメスト、コインジャーナルに掲載。あなたの「想い」をぶつけてくれ！

募集開始

STARTING OUT

締切

9/30(水)
消印有効

テーマ

アーケードゲーム・ゲームセンターに関することなら何でもOK

応募上の注意

原稿量
400字詰め原稿用紙5～10枚（原稿の過不足は280字以内として下さい）。

名前
原稿の最後に「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記して下さい（欄外や別紙に追加して記載いただいても結構です）。

あなたの応募を待っています

宛先
〒101-8935
東京都千代田区
神田神保町1-26
新声社ゲーメスト
ゲーム懸賞論文係

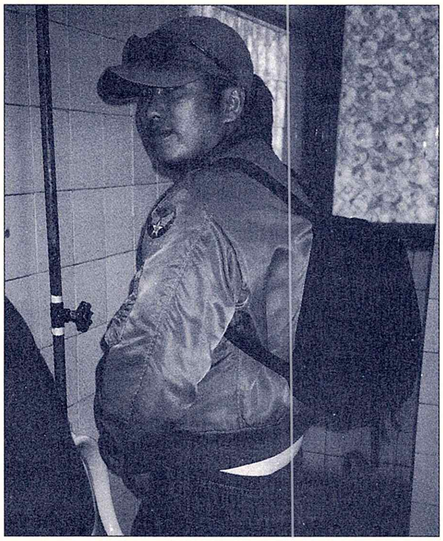
ゲーメスト
コインジャーナル
共催企画

CAPCOM

岡本吉起（おかもと よしき）の福（まるふく）コーナー

好評連載20回

今号のお題
岡本対トッド・マクファーレン



➡写真の説明／出張先の便所で小便している岡本。出先で尿場面を撮る事は多いので、好評ならシリーズ化しようかな、尿写真。

トッド・マクファーレンという名前をご存じでしょうか。80年代から、DCコミックスの『バットマン：イヤー・トゥー』やマーヴルの『ハルク』『スパイダーマン』で人気者になった、アメリカのコミック・アーティストです。今はもちろん、『スポーン』の作者として有名ですな。

彼の絵は、言いにくいことをハッキリ言っちゃうと、全然うまいわけじゃない。人間の筋肉や骨格なんか無茶苦茶描いてるし、立体感の表現は変だし、デザインセンスは泥臭い。『スポーン』の場合、コンピュータを使った彩色がキレイなんで騙されてる人も多いでしょうけど、もっと整った絵を描く奴はいくらでもいます。ところが、そのうまくない絵が、普通のキレイな絵なんかよりずっと心に残る。独特の歪み具合が不思議な迫力になって、他人にはマネのできない味を生んでるんですな。これは誰に教わったわけでもないだろうし、狙ってできる事じゃないから、つまり天才ですね。

今年のE3ショーの後で、そのマクファーレンの家に行って、本人と会ったんですが…いやあ、凄いっすよ。

成功したけりゃ何か捨てるしかない、ってのが、これまで私の持論でした。AKI-MANみたいに常識を捨てて絵に賭けてる奴もいれば、私みたいに家庭のぬくもりを捨ててプロデュース業に走り回ってる奴もいますが、とにかく抜きん出た仕事をしたければ、普通の人が持ってるモノを何か捨てて、専門分野に没頭しなくちゃならない。そのはずだった。ところがトッド・マクファーレンはね、違うんですよ。

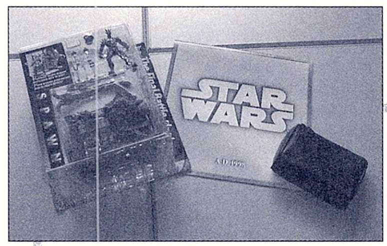
彼はアリゾナの州都、フェニックスっていうのんびりした地方都市に住んでましてね。これだけでも仕事の面じゃハンデのはずなんですが、さらに土日はキッチリ休み、平日も5時までしか働かず、子供と遊ぶマイホームパパ。加えて、若い頃は大リーガーを目指した程のスポーツマンで、最盛期にゃ100ｍを10秒台で走ってたそうです。また、私も物欲にまかせて変なモノを色々収集してますが、この男のコレクションは格が違いますね。マドンナのステージ衣装やら、大リーガーのユニフォームやら、普通なら博物館にでも行きそうな品物ばっかし、フロア一杯に並べてる。こんな恵まれた生活を送ってる奴が、コミック作家としてあそこまで有名になった上に、版権ビジネスも大成功、もう一生遊んでも使い切れないぐらい稼いでるんですよ。おまけにハンサムでスリムで、人あたりが良くて弁の立つ、誰にでも好かれる男なんです。もう、何も捨てずに、全部人並み以上。カンペキですわ。

私ゃ、自分の生きてる時代にこんな怪物の存在を許した、天の神を秘かに呪いましたね。唯一の救いは、彼が私より３か月だけ年上って事ですが、３か月後の自分が今のトッドを越えられるとは、とても思えないしなあ。

いや、３か月が無理なら３年、３年が無理なら30年使ってでも、絶対あれぐらいビッグになって、ついでに私生活でもシアワセになってやる！見てろよトッド！と、心の中で誓いながら、彼の投げてくれたボールを受けたキャッチャーミットを、家宝として戸棚に飾る岡本でありましたとさ。

えっ、どうして彼と会う事になったのかって？　そりゃ多分、あなたが思ってる通りの理由です（ニヤリ）。

さてプレゼント。まずは、『スター・ウォーズ』のカレンダーと、ユナイテッド航空のアメニティセット、それからマクファーレンにもらった映画版『スポーン』のフィギュア・プレイセットに全部岡本がサインして、「スポーンセット」として１名様に。別の１名様には、『ストリートファイターZERO3』の内覧会用配布物に、絵師BENGUSがサインした「ZERO3セット」を。ご意見ご感想と一緒に、ハガキちょうだい！





★プレゼントの宛先
まるふくコーナーの感想や、岡本さんへのメッセージ等と「スポーンセット」か「ZERO3セット」かを明記の上、新声社　ゲーメスト編集部**「岡本吉起のまるふくコーナー8／15号プレゼント欲しいよ～」**係　まで
応募の締め切りは、8月15日消印有効です。

Profile
岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の出身。調理師免許を持つ、比較的珍しいゲーム業界人である。

The Art of SOUL CALIBUR

SOUL CALIBUR

©(株)ナムコ TM

The legend will never die.

ついにその姿を現したソウルキャリバー。秘蔵の開発イラストに加え、ボツキャラ設定も一挙に放出！





目覚めし宿命 キリク

使用武器	棍
武器名	滅法棍（＆末法鏡）
流派	真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢	19歳
生年月日	2月9日
家族構成	不明
出身地	幼少の頃より臨勝寺にて育つ。詳しくは不明
身長	167cm
体重	63kg
血液型	A型

●赤ん坊の頃親に捨てられたキリクは、真行山臨勝寺で棍術を学びながら立派な青年に育った。しかし、寺の三宝の一つ、滅法棍の正統伝承者となる免許皆伝式の前夜、イヴィルスパームによって、真行山一帯が邪悪なエネルギーに侵されてしまった。臨勝寺に住む者は次々とイヴィル化して理性を失い、互いに殺し合い始めた。

滅法棍を持って暴れ始めたキリクは、彼の幼馴染みで剣術を学んでいたシャンレンによって、同じく寺の三宝の一つ、末法鏡をその肩に掛けられ、完全なイヴィル化を免れた。しかし、自分の身を守るため、襲ってくる寺の人々を皆殺しにしなければならなかった。育ててくれた師匠も辛い修業を共にした仲間も、そしてシャンレンもキリクの手によってもの言わぬ屍となった。

目を覚ましたキリクの前に、一人の老人が立っていた。彼は皆伝者に奥義を授けるために来たという。そして老人はすべてを知っていたかの如くキリクに告げた。寺に起こったことの真相、完全なイビル化は免れたものの、キリクだけでなく滅法棍までもが徐々にイビル化しつつあること、末法鏡は、キリクと滅法棍のイビル化を抑える力があること、もしそれを外すことがあれば、その瞬間邪気に取り込まれ寺人と同じ運命を辿るだろう。滅法棍を手放せば、それが種となって新たな惨劇となる。つまり、キリクと滅法棍、末法鏡は、常に一つであらねばならない。そして老人は語った。ソウルエッジという名の邪剣のことを…！

老人の下で、ともすればイビル化する自分をコントロールする術と棍法の最終奥義を学ぶキリク。そして三年が経ち、呪われたその身、そして第2のソウルエッジになりかねない滅法棍を浄化するために、キリクは旅立った。



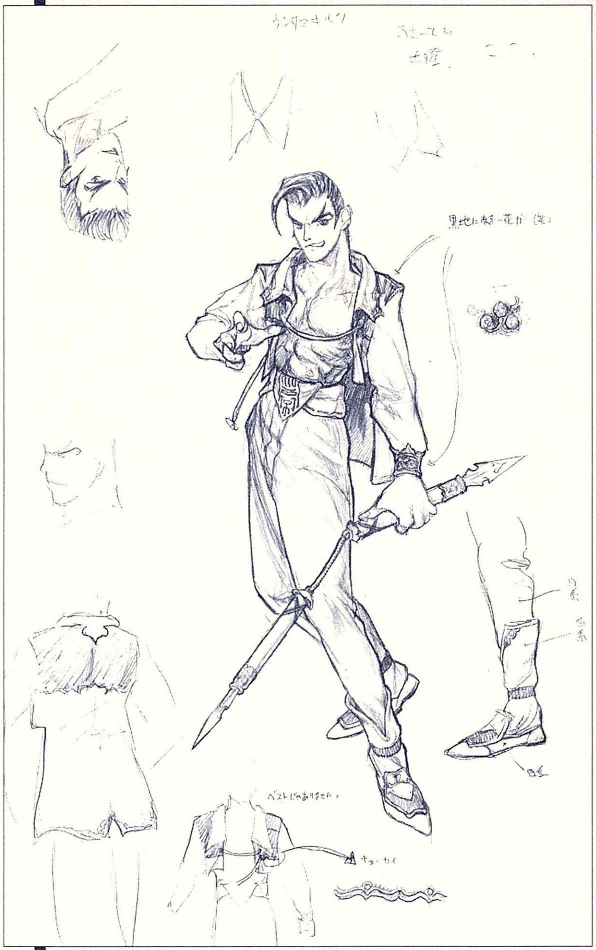
涼風の旅客人 シャンファ





使用武器	中華剣
武器名	護法剣
流派	母より伝承された剣法
年齢	16歳
生年月日	4月2日
家族構成	父は死んだと母から聞いている。母は5年前に死亡
出身地	明
身長	152cm
体重	46kg
血液型	B型

●「英雄の剣」と誉れ高いソウルエッジの捜索が一向に進展しないことに業を煮やした明の皇帝は、自らの親衛隊を捜索第三陣として向かわせることにした。行く先々で怪しまれぬよう京劇団を装って旅をすることが決まり、幼い頃から母の下で武術の修練に励んできたシャンファが花形に選ばれた。「あなたは大きな役割を担って生まれてきました…揺れ動く未来を切り開きなさい！」そう言い残してやさしかった彼女の母親は、この世を去った。この旅に何か大きな運命の流れを感じながら、シャンファは形見の剣を手に旅出った。



南海の伊達男
マキシ

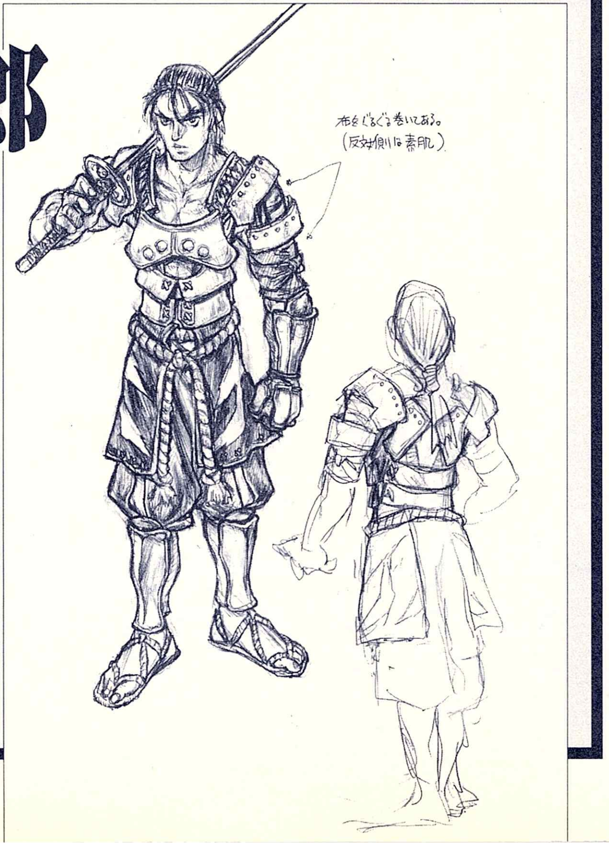
使用武器▶ヌンチャク
武 器 名▶覇汀原（ふぁてぃばる）
流　　派▶七閃架裏破手
（しっせんかりはでぃ）
年　　齢▶24歳
生年月日▶5月1日
家族構成▶両親は既に他界。義兄弟キャン。
家族同様子分たちがいる
出 身 地▶琉球王国
身　　長▶174cm
体　　重▶57kg
血 液 型▶O型

●雲のごとく自由気ままな旅を続ける琉球王国の海賊マキシ。インドの港で、彼は義兄弟のキャンに留守を任せて夜の街に繰り出した。
　ちょうどそのころ、西への足を得るためインドまで出てきていたキリクは、港に停泊していたマキシの船に目を付けた。
「いい目をしてるねぇ。あんた気に入ったぜ。兄貴には俺から頼んでやるよ」
　キャンに気に入られたキリクは、マキシの帰りを船で待つことにした。
　しばらくすると空の雲が濁り始め、強い風が吹き出すやいなや、彼方にあったはずの雷雲と共に怪しげな船が近づいてきた。マキシの船に横付けするや、突然瞳に輝きのないバケモノの群れが乗り込んできてキリクを襲った。激しく降る雨の中、キリクは訳も分からず滅法棍を持って応戦するが、マキシの子分たちは皆バケモノたちの刃に倒れていった。そこへマキシが戻って来た！
「てめえら……覚悟しやがれ！」
　マキシとキリクは、たった2人でバケモノと闘い、群れを撃退した。しかし、大きな斧を持った大男～アスタロスが、キャンに致命傷を負わせ、去り際にキリクから末法鏡を外してしまったのである。理性を失ったキリクが、マキシを襲う。すんでのところで末法鏡を元どおりにしたやった途端、キリクは気を失って倒れた。
「兄貴…キリクを西へ連れて行ってやってくれ。そして、その目で世界を見てきてくれよ。俺たちの代わりに…」
　そう言ってキャンは息を引き取った。
　一瞬にしてすべてを失ってしまったマキシは、キャンの遺言通りキリクと共に旅をすること、そしてアスタロスへの復讐を誓いながら、沈んだ船の向こうの水平線を見つめた。

戦国の用心棒
御剣 平四郎
［みつるぎ・へいしろう］

使用武器▶日本刀
武 器 名▶獅子王
流　　派▶天賊古砕流・改
年　　齢▶25歳
生年月日▶6月8日
家族構成▶両親、兄弟いずれも
病死
出 身 地▶日本
身　　長▶171cm
体　　重▶65kg
血 液 型▶AB型

●結局その正体さえも掴めぬまま、ソウルエッジの消息を見失ってしまった御剣。いったん帰国するものの、種子島に勝る武器は依然見つからない。あまりの苛立ちから、種子島との御前試合を行い、右肩を打ち抜かれてしまう。初めて決定的な敗北を経験した御剣は、対種子島戦のため幾つかの剣法を体得する。そんな折、ヨーロッパでナイトメアという騎士が、無敵の剣を持って暴れているという噂が！
「待っていろ、内藤とやら。俺がその剣を奪いに行ってやる！」
　再び御剣は大陸へと渡る。



歴史に選ばれて　人は戦士となり
歴史に刻まれて　戦士は英雄となる
……………14世紀頃の吟遊詩人歌

歴史と世界を超え、
永遠に語り継がれる剣と魂の物語。
……………中世末期の物語　作者不詳

　例外無く大西洋を航行するすべての船舶を恐怖に陥れた世紀の大海賊、キャプテン・セルバンテスとエイドリアン号。彼が二振りの邪剣ソウルエッジを手にしたことがすべてのはじまりだった。
　邪剣に魅せられたセルバンテスは、自ら率いる海賊団の部下を惨殺、さらに拠点としていたスペインの港町の住民もその狂った刃の犠牲となった。そして、多くの魂をくらい、一時的にその歪んだ欲望を満たしたソウルエッジと共に、かつて「黒い尻尾」亭とよばれた廃墟で長い休息に入った。新たな「邪剣の子」を生む準備のために……。
　それから二十余年、邪剣の噂は山を越え海を渡り世界中に形を変えて伝わった。ある国には救国の剣として、またある国には何にも勝る最強の武器として。そして運命に見いだされ、歴史に選ばれた者たちは、それぞれの理由でソウルエッジを追った。
　その内、一部の幸運な、いや不幸にもソウルエッジに辿り着いた者は皆、凶刃に魂を貪り食われるのだった。

　そんな運命の流れに逆らう者が現れた。鍛冶の神ヘパイストスの啓示を受けた聖戦士ソフィーティア。彼女はセルバンテスとの激闘の末、一方の剣を破壊することに成功したのである。しかし、破壊の際にその破片を身体中に浴びて重傷を負ってしまう。あたかも自分の一部を失ったかのように怒り狂うセルバンテスは、ソフィーティアにとどめを刺そうとするが、そこに現れた「闇の狩人」タキがそれを阻む。
　一本の剣を失ったことで均衡の崩れたセルバンテスと妖怪ハンターのタキ。壮絶を極めた二人の闘いはタキの勝利で決着がついた。ソウルエッジのかけらを手に入れ、目的を果たしたタキは、辛うじて息のあったソフィーティアを抱えてその場を去った。

　幼きダークサイド、ジークフリート。彼が仇討ちの剣を求めて港町を訪れたとき、そこには海賊の船長と思われる死体が一体倒れているだけであった。その手に一本の剣を見つけた彼は、それを手に取ろうと近づいてみた……。
　しかしその瞬間、その死体が地獄の業火に包まれながら立ち上がった。その化物の姿は、あたかも邪念怨念の類がセルバンテスの亡骸を借りて具現化したもののようだった。始まる死闘。少年の手には大きすぎるツヴァイハンダーがその狂気に染まった瞳に操られ、轟音と共に空を斬る。闘いが終わったとき、既に死体は燃え尽き、少年の自分の血で染まった手には根元から折れたツヴァイハンダーが握られていた。彼の瞳に映っていたのは、いまだ業火の残り火を宿すソウルエッジであった……。

　宿主を失い、暴走寸前の状態のソウルエッジに導かれるように、やはり歪んだ精神の持ち主が手を伸ばす……。

　その夜、スペインの海岸で不思議な光景が目撃された。白い光が柱となって天を突き破り、雲の上で拡散した一瞬の美景の正体が、後に世界中で災いを引き起こす種「イヴィルスパーム」であったことを、目撃者たちは知る由もなかった。

　そして歴史は新しいページへと移る。すべては十六世紀のできごとである。

欲がこの世をととのえて、
よく浄らかになすゆえに、
すぐれしものもまた悪も、
みな残らずにうちなびく。
……………理趣経　第十七段

封魔の朧(おぼろ)影

タキ

使用武器	忍者刀
武器名	裂鬼丸&滅鬼丸
流派	夢想抜刀流
年齢	25歳
生年月日	不明
家族構成	両親、兄弟いずれも病死。恩師トキ
出身地	日本
身長	170cm
体重	53kg
血液型	A型

●邪剣の破片を入手して帰国したタキは、破損した愛刀・裂鬼丸にソウルエッジのかけらを打ち込んでみた。しかし、相性が合わずに断念。そんな折、恩師トキが放ったと思われる刺客の襲撃が相次ぐ。難なく返り討ちにするものの、刺客たちの狙いが八兵衛から授かった謎の霊刀滅鬼丸であることが判明する。
「この滅鬼丸には恐ろしい力が秘められている。この刀をトキに渡してはならん。タキよ、くれぐれも頼んだぞ…」
八兵衛の言葉を思いだしたタキは、隠しておいた滅鬼丸とソウルエッジの融合を試みた。すると2つの物質は瞬く間に一体化し、どす黒い邪気を放ち始めた。そして、封呪を施した鞘に収めていなければ、彼女の力を以てしても抑えきれないほどの凶悪な刀になってしまったのである。
時を同じくして、大陸から新たな邪剣と狂戦士の噂が日本に伝わる。タキは、裂鬼丸が未だに何かと共鳴し続けていることから、それが破壊されなかったもう一方のソウルエッジであることを悟った。
ソウルエッジと滅鬼丸。この2つの武器をぶつけて、相打ちにしようと考えたタキは、ナイトメアの持つソウルエッジを目指す。そして、腰に携えた滅鬼丸を見つめて、タキは考えた。「これほどまでの刀とは…しかし、何とか使いこなせないものだろうか…」

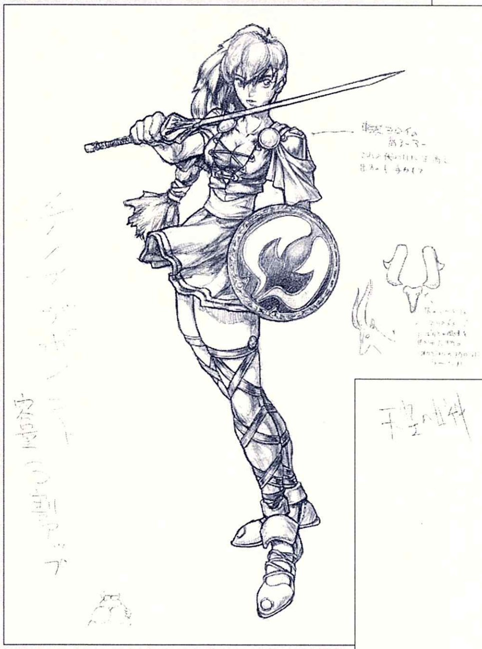


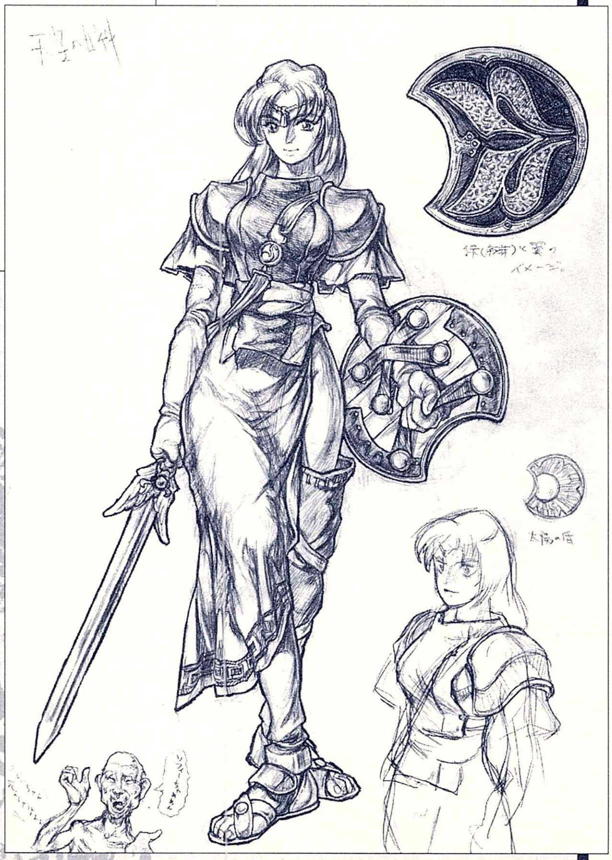
誓いの再臨

ソフィーティア・アレクサンドル

使用武器	ショートソード&スモールシールド
武器名	オメガソード&エルクシールド
流派	聖アテナ流
年齢	21歳
生年月日	3月12日
家族構成	父・アタロス 母・ニーケ 妹・カサンドラ 弟・ルキス
出身地	アテネ/オスマントルコ帝国
身長	168cm
体重	不明
血液型	B型

●彼女がはっきりと意識を取り戻したのは故郷の家、自分のベッドの上だった。
身体の傷もほとんど癒え、再びパン屋の看板娘に戻ったソフィーティアは、元通り平和な日々を送っていた。しかし、妹と買い出しに出かけたある日、突然急なめまいに襲われ倒れ込んでしまった。
「たくさんの人の命が……消えていく……ソウルエッジ……?」
意識を失ったソフィーティアを抱きかかえ家まで運んだのは、隣町の青年ロティオンであった。2人はその運命的な出会いをきっかけに、互いに強く引かれ合うようになり、やがて結婚の約束をするのだった。そして、ヘパイストスにその報告をするため、2人が神殿を訪れた時、ヘパイストスが2人に応えた。
ヘパイストスは、残ったもう一本のソウルエッジが力を取り戻しつつあり、再びソフィーティアの助けが必要であることを告げる。
「ならば僕が彼女の代わりに!」ロティオンが訴える。
「ロティオンよ、そなたは刀鍛冶。今度はそなたが彼女を守る武具を造るのだ」
そう告げるとロティオンに聖なる鉄の塊を授けた。そしてソフィーティアは再び神託を受けた。
旅立つ彼女の手には、ロティオンが造った剣と盾が握られていた。イヴィルスパームに侵された土地を浄化しながら邪剣を追う彼女の瞳は、新たなる決意に満ちていた。



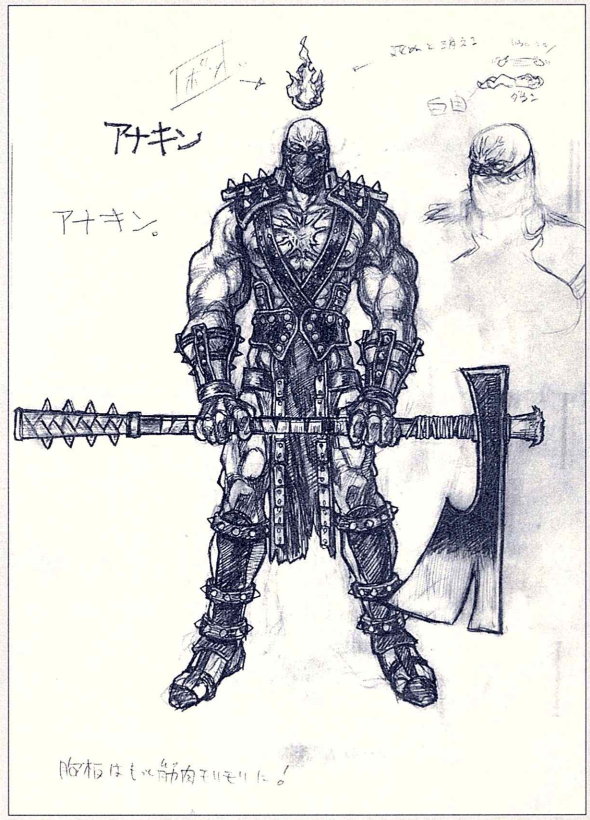


奈落の番人
ヴォルド

使用武器▶カタール×2
武 器 名▶シェイム&ブレイム
流　　派▶我流
年　　齢▶46歳
生年月日▶8月25日
家族構成▶両親、兄弟4人、いずれも戦災により死亡
出 身 地▶パレルモ
身　　長▶183cm
体　　重▶84kg
血 液 型▶A型



●マネーピットへ戻ったヴォルドは、先頃起きた大豪雨によって、縦穴が水浸しになっているのに気付く。あらゆる手段を尽くして排水と修復にあたるが、結局水没してしまった部分は諦めなければならなかった。
　そんな折、亡き主・ベルチーがソウルエッジに関して書き残したメモを探して、一人の女戦士がマネーピットを訪れた。主人の聖域を侵す者は何人たりとも生きては返さない。暗闇から女戦士に襲いかかるヴォルド。しかし、彼女は手に持った奇妙な武器で応戦し、ヴォルドを苦しめた。熾烈を極めた闘いは、女戦士が自分の武器を防御に回して逃げたときに決着がついた。
　邪魔者を追い払うことに成功したことを報告すべく、ヴォルドは亡き主の棺の前にぬかづいた。すると突然懐かしい声が耳に響いてきた。
『ヴォルド、お前は感じたか?あの女の妖気を!あの女、ソウルエッジの匂いがする‥‥。あの女を追い、今度こそソウルエッジを手に入れてるのだ。いいな、頼んだぞ…』
　亡き主人の声を聞き、血の気がないヴォルドの灰色の頬が僅かに赤みを帯び、そしてその上を熱いものが止めどなく伝う。そしてヴォルドは再びソウルエッジを求めてマネーピットを旅立つのだった。





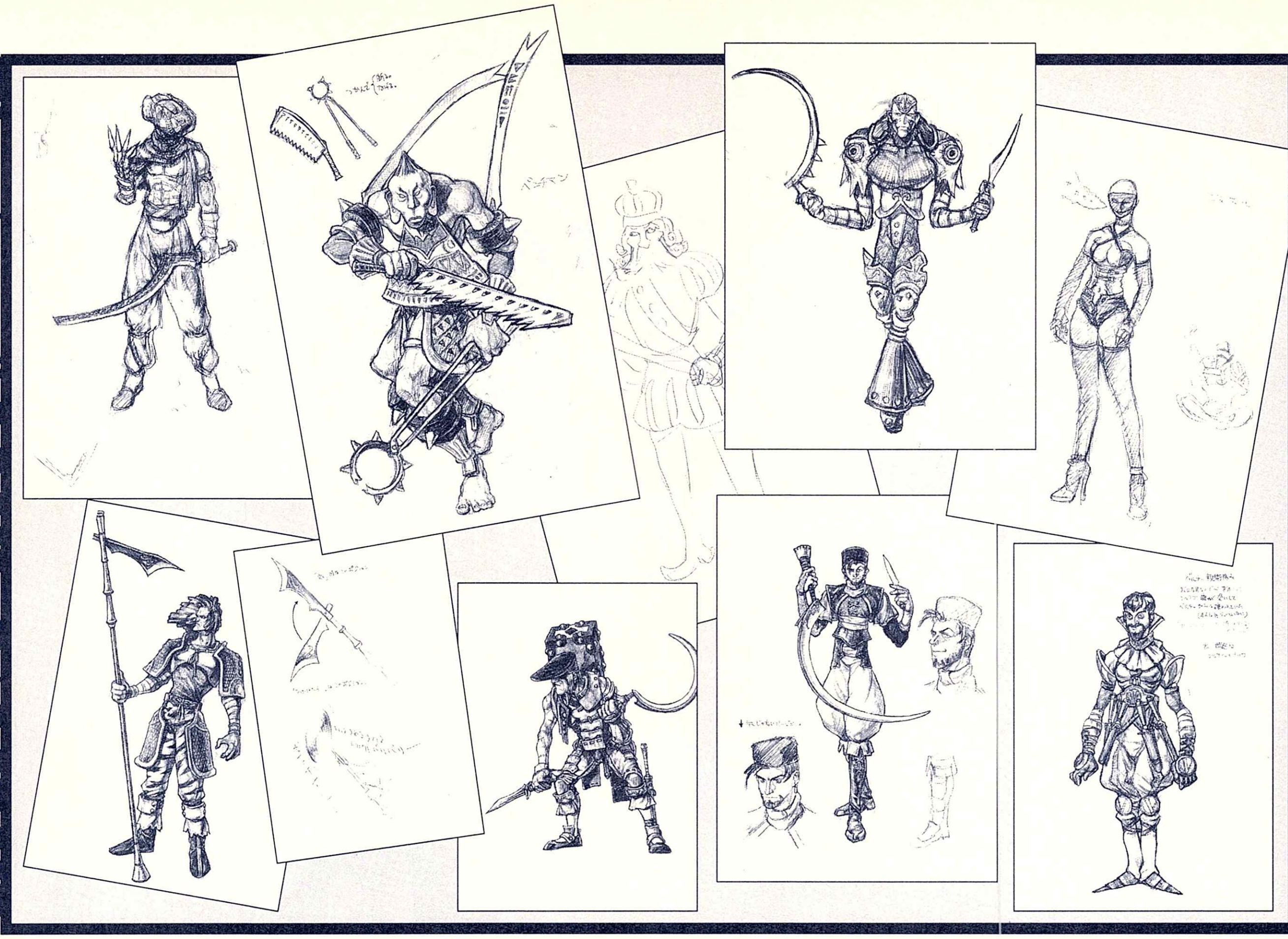
使用武器▶ジャイアントアックス
武 器 名▶クルトゥエス
流　　派▶ギュルクス
年　　齢▶3歳
生年月日▶9月3日
家族構成▶なし・同類の仲間は多い
出 身 地▶不明
身　　長▶193cm
体　　重▶95kg
血 液 型▶なし

魔人の尖兵
アスタロス

●ここ…どこだ…。おれは…なんだ…。
　息も詰まるような熱気と、耳にこびりつくように低く響く呪文の詠唱の中、それは目を開けた。やがて、大広間全体に響いていた詠唱が消えるように止むと、一際高い位置に立っていた男が大きく息をついて、口を開いた。「無からの創造だ…」
…なんだ…この化物は……!これが……おれ…なのか……。
「私はとうとう神への第一歩を踏み出した…」男は恍惚としてつぶやき続ける。
うるさい…だまれ…ん?
生まれた瞬間に怒りを覚えたそれは男の背後に何か別の視線を感じた。だが何も見えない。
ぬ…うぅ…!
　大量の記憶が流れ込んでくる。それは何かを探し求めて戦っている戦士のもののようだったが、やがて、大量の断末魔の響きに変わっていった。恐怖、絶望、煌めく刃、激痛、そして闇。
うご…があぁぁぁぁ…!!
　それは負の産声をあげた。
　神殿の奥で大神官クンペトクーは自らが創り出した巨人に使命をあたえた。
「魔剣ソウルエッジを探せ!」
　巨大な斧をたずさえて、無言のまま神殿を出て行く巨人を見送りながらクンペトクーは薄笑いを浮かべた。「神もが望む巨大な力…、それをもってすれば私は神にもなれよう…!」

ボツ設定紹介

「ソウルエッジ」の続編を製作するにあたって、実に多くのイメージが作られた。その一部をここに紹介。



絡みつく孤高の刃
アイヴィー

イザベラ・バレンタインはイギリスの名門バレンタイン家の一人娘として大事に育てられてきた。しかし、ある日を境にバレンタイン伯爵は何かに取りつかれたように家財を使い果たし、狂気の末に死亡。一代にして歴史ある名門バレンタイン家は没落したのである。
「あなたは本当の娘ではないわ…、あなたの本当の親がどこかにいるはず…」優しかった母親は、そう言って父の後を追うように病気で死んだ。しかし彼女にとって『本当の親』などはどうでもよく、むしろ両親を失ったという事実が彼女を深く悲しませたのだった。

ある日、両親の遺品を整理しているうちに、彼女は父親の日記を見つける。彼女の父は錬金術に手を出し、不老不死の鍵を握ると言われていた「ソウルエッジ」と呼ばれるものを研究していたのだ。父親の意志を継ぐ決心をしたイザベラは、同じく錬金術師の道を選び、「ソウルエッジ」の足跡を追い求めた。

死の商人ベルチー、古物商アダムス家、大海賊セルバンテス…。核心に近づくにつれ、その存在に疑問を抱くイザベラ。そして神秘の剣と疑わなかった「ソウルエッジ」の正体を知った時、彼女の中で何かが壊れた。こんな物のために父は狂ったのか…!こんな物のために…。

失望と怒りの果てに彼女が新たに掲げた目標は、「邪剣の血の根絶」であった。邪剣を破壊するには、それ以上の武器が要る！　彼女は持てる知識のすべてを使い、剣にも鞭にもなる変幻自在の剣を創りあげようとした。しかし、機械的に剣と鞭の状態を切り替えられるだけでは命を持つ魔剣にかなうべくもない。その蛇の如き動きの真価を発揮するにはやはり同様に剣に命を吹き込まねばならなかったが、彼女自身の血を以てしても理想には及ばなかったのである。ついには太古の魔術に手を出し、毎晩のように怪しげな召喚の儀式を繰り返すようになってしまう。それは、冷静さを失い、あがき続けるイザベラの姿であった。そしてある夜のこと、イザベラの狂気じみた執念に呼び寄せられたかのように、魔方陣の中に異形の手だけが姿を現す。想わず呆然とするイザベラの前で、それは彼女の剣に宿る念を舐めるように掴み、声ならぬ声を発した。

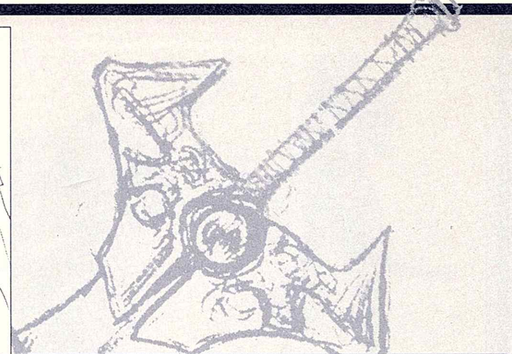
『我《盟約の十字》《滅亡の楯の座》《デクスターパーピュア》をこの剣に与えん…』

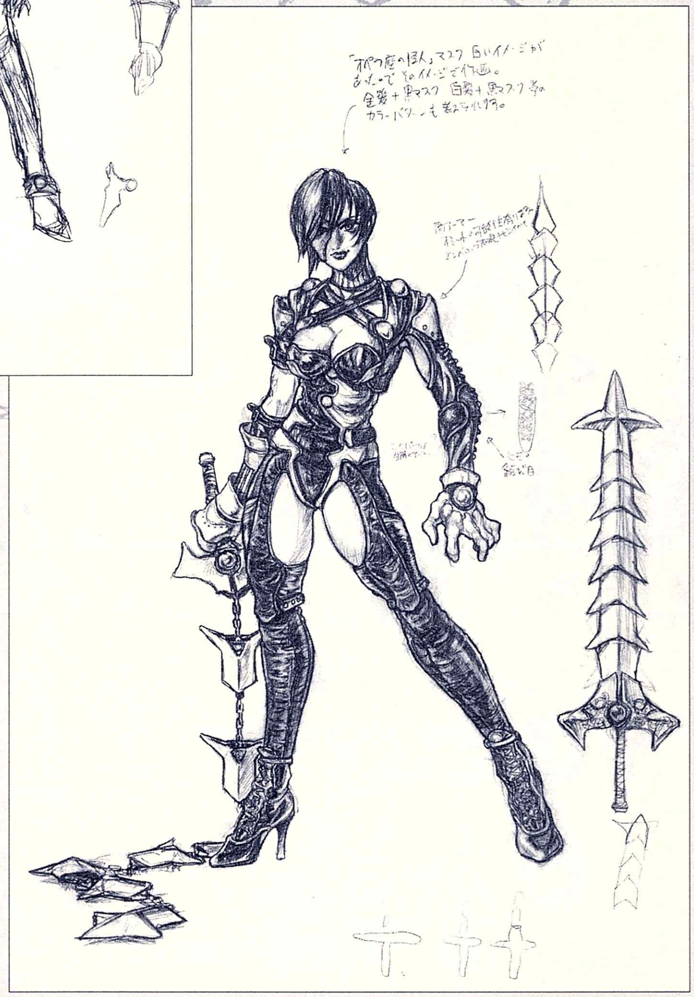
儀式は終わり、彼の者は去った。蒼い月明かりの下でイザベラの狂気の結晶はまるで何かを求めるかの如く節目を鳴らしてうねっていた。ついに彼女の理想を遥かに超えて、剣は完成したのである。

だが、彼女はまだ気付いていなかった…。本当の親が誰であるかを!!

使用武器	蛇腹剣
武器名	レクイエム
流派	アンリレイトリンク
年齢	28歳
生年月日	12月10日
家族構成	両親共に病死
出身地	ロンドン／イギリス
身長	179cm
体重	58kg
血液型	不明







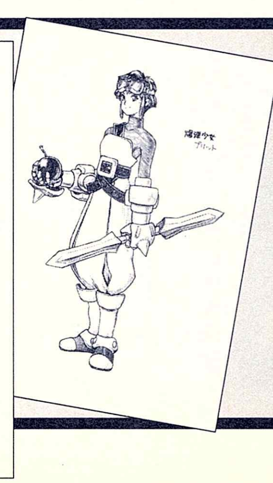
ボツ設定紹介











The Art of SOULCALIBUR

蒼き悪夢

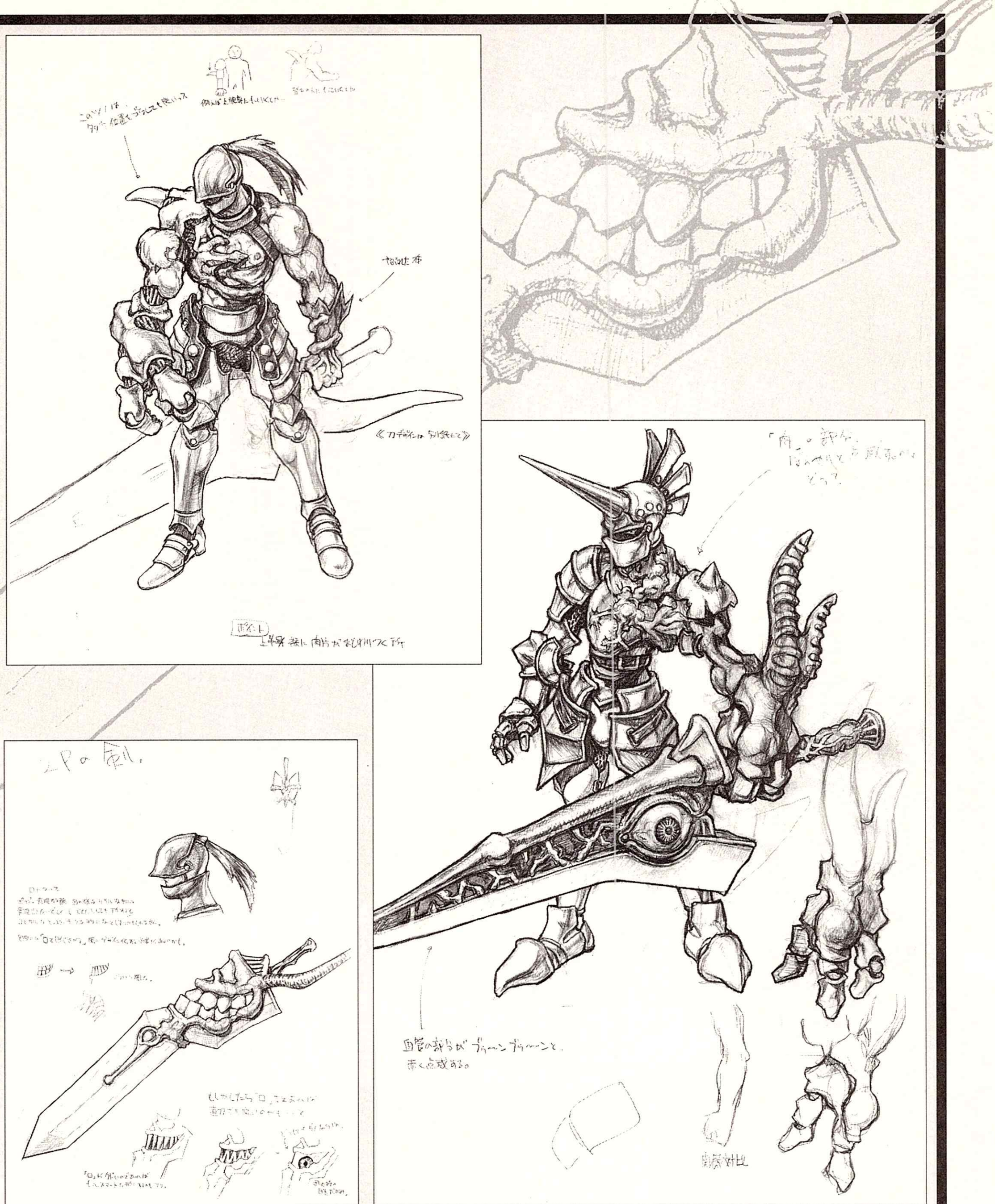
ナイトメア

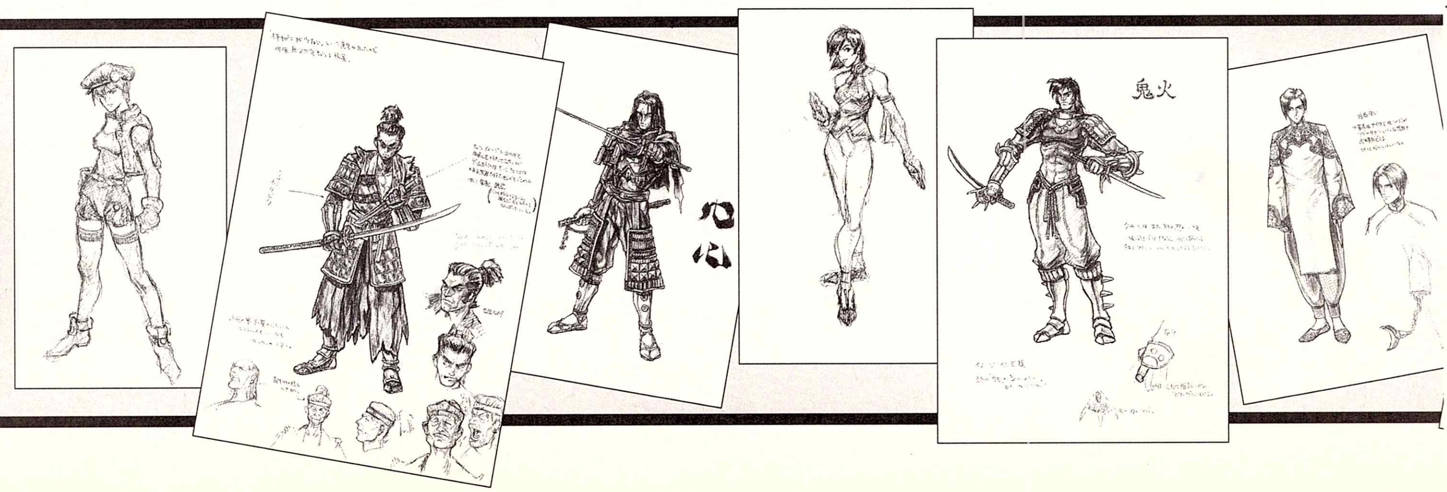
使用武器▶ソウルエッジ
武 器 名▶ソウルエッジ
流　　派▶ソウルエッジの記憶?
年　　齢▶不明
生年月日▶不明
家族構成▶不明
出 身 地▶不明
身　　長▶168cm
体　　重▶95kg
血 液 型▶不明

ジークフリート・シェタウフェン
年　　齢▶17歳
生年月日▶2月6日
家族構成▶母・マーガレット
父・フレデリック（ジークフリートが殺害）
出 身 地▶ドイツ
身　　長▶157cm
体　　重▶106ポンド

●初めその噂はどこからともなく流れてきた。
その異様な一ツ目の付いた大剣を異形と化した右腕に携えた青騎士の紅い瞳を見た者は、屈強の戦士から泣き叫ぶ女子供、果ては虫けら一匹に至るまで皆、魂を貪り食われるようにその手にかけられた。その大剣の一ツ目はまるで、生ある者を食らう度に悦びの笑みを浮かべるように見えた。そして、その魔手を逃れることが許されているのは彼に付き従う「異形の者ども」だけなのだ…。

「噂、あくまで噂話だよ」
「嫌な話だぜ、まったく……」
あの怪光が見えた夜から3年、ここドイツ山間部のある農村の夜はいつもと変わらなかった…。崖の上に満月を背にした紅い瞳の騎士の姿があるほかは!!
幾多の街や村をのみ込みながら、黒い森を目指すそれは、あのキャプテン・セルバンテスさえ凌ぐ、新たなる恐怖の姿だった…。
…父さん、もうすぐだよ……





まだまだネタあります

FV2 FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパー2

今回は変わったシステムの紹介とアーマー関係の情報だ。もちろんキャラ別もバッチリフォローするぞ。

バイパーチーム

ガード硬直に変化が…

Stiffen **S**ubstraction **S**ystem

同じ技を繰り返していると相手のガード硬直が短くなる。

担当：がっちん

今回は、同じ技を何度か使っていくうちに、その技が相手に与えるガード硬直の時間が短くなるという話を進めていこう。

法則で決まっている

まずは例を挙げてどのように変化していくか確認していこう。下の表を見てくれ。使っている技はバンの立ちパンチ。この技は、相手にガードさせると相手との硬直差は0フレーム。まったくの五分というわけだ。

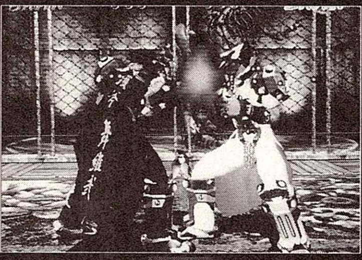
ところが、立ちパンチを3回ガードさせたときの相手との硬直差は3フレームで相手有利。以降、4回目は4フレームとなり、6回目からは6フレームのままとなる。

じつに微妙な差ではあるが、変化していくのは事実。頭に入れておく必要はある。

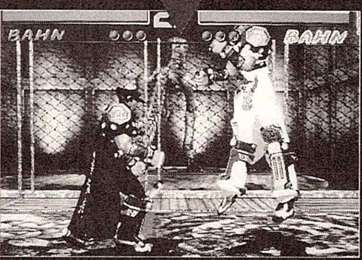
ただ、注意してほしいのは必ずしもガードさせた場合にその技を1回使用したとカウントするのではなく、その技をガードまたはヒットさせると1度使用したとカウントする。

よって、ある技を3回ガードさせたら相手のガード時間が3フレーム短くなるのはもちろん、ヒット↓ヒット↓ガードとさせても、この場合は相手が3フレーム分だけ有利に動けるようになるのだ。

頻繁に使う技はそれだけ強力ということだろうが、多少のリスクも伴っている。



バンの立ちパンチはガード後互角のはずだが…



6回目だと6フレーム差でガード側が先に動ける。

ガード後の硬直 例：バンの立ちパンチ

回数	①②③④⑤⑥⑦⑧……
硬直差	0 0 3 4 5 6 6 6……

各ラウンドでリセット

ここまでで大まかな法則はわかってくれただろう。3回目でいきなり3フレーム相手側のガード硬直が短くなり、4回目以降は1ずつ加算され、6回目以降は、初期状態より6フレーム短くなったままである。



次のラウンドになればリセットされる。

ただ、この現象はすべての試合が終了するまで適用されるわけではない。つまり、各ラウンドごとにガード硬直差はリセットされていくので、いつまでも重い技のままではないということである。

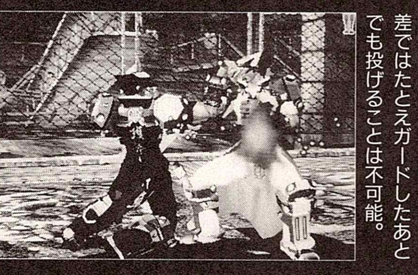
また、話は前後するが、使用した技が空振り（相手に触れない場合）したときは、ガード硬直差に影響するカウントには数えない。

再び例を挙げてみると、空振り↓ガード↓空振り↓ガードであれば、影響するカウントは2回となり、ガード硬直差に変化はないことになる。

投げ確定に発展する

以上のことから、初めのうちはガードしても反撃または投げが決められない技が、数回ガードまたはヒットさせた後であれば、ガード後に投げ確定になる技が存在する。

有名なのはバンの根性肘で（⇩⇨P）1、2回目の硬直差ではたとえガードしたあとでも投げることは不可能。



1発目はガードしても投げることはできない。

ただし、同じラウンドで2回以上ガードまたはくらった後に根性肘をガードすれば、クイックステップが必要ではあるものの投げを決めることができる。さらに、回数が重なっていけばドンドン楽に決められるというわけだ。

ほかに、このシステムを利用すれば、サンマンのロークック・ミドルフック（⇩KP）やラクセルのライトハンド（⇨PPP）はMAXである6回目以降になれば投げ確定になる。

うまく利用しよう

以上が密かに設定されているガード硬直差の変化に関するシステム。

すべてのキャラのすべての技で調べたわけではないので、必ずしもこの法則に当てはまるかどうかまではわからず、もしかしたら例外があるかも。まあ、この事実を頭に入れて少しでも参考にして戦略または対抗策を考えてくれ。

もはやダメージだけでは済まされない！

アーマー破壊後に吠えろ！

ダメージだけでなく、ヒット後の〝のけぞり時間〟も変化し、連携技が連続技になるのだ。

担当：アディトシ

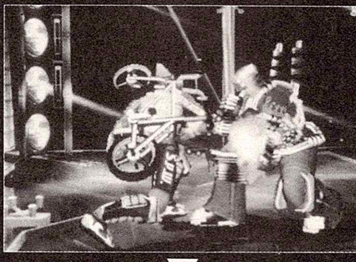
上半身か下半身、どちらか片方だけでももちろんだが、とりわけどちらのアーマーも取られた側は恐怖のズンドコに。逆に取った側（自分のアーマーは健在）は歓喜の渦に巻き込まれながら、その後のゲーム展開を楽しむことになるという事実は、FVをほとんどやったことのない人でも分かるこの世の常だ。

それは取りも直さず、ノーアーマー状態中にヒットした技が、通常の約1・5倍の攻撃力になることに起因している。しかし、それだけを頼りに破壊した側が有利と思っていいのだろうか？

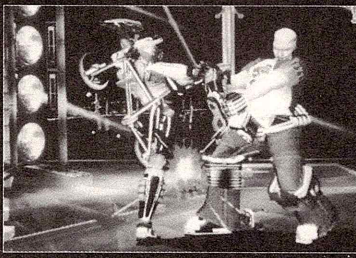
答えは否。アーマーがないキャラは技ヒット後の〝のけぞり時間〟も長くなる。つまり実戦では、つながりそうだがつながらない連携技が連続技になり、普段はなかなか出し切れない連携技を初段ヒット確認後は安心して出せるようになるのだ。

ただ、それはアーマーの取れ方にもより、上半身（下半身）だけとれていればいいものもあるし、両方取れていないとダメなものがある。

もちろん連携技も何でもいいというわけではなく、それ用のものはごく一部。それをチェックすべくあるのが、下の表というわけだ。ここでは、とりわけ実戦的であろうと思われるものをチョイスしたので、覚えてしまえば即投入できるはずだ。ただし、使いすぎるとテックガードやG&Aの餌食になることは火を見るよりも明らか。ここぞというときに活用していこう。



普段は途中からガードされてしまう連携も…、



アーマーが外れていれば、最後まで入っちゃったりする。

吠えれる連係技一覧

マーラー	・コンボ・スイッチアッパー (PKP㊤) ・ブローコンボ・ハイキック (PPK㊤㊦)	グレース	・ダブルクロス・リバースコイン (K+GK+G⇧K+G㊤㊦) ・ビートターンレッグ (PKK㊤)
チャーリー	・アシッドビート・ニー (PPPK㊤) ・ビート・ローハイ (⇩KK㊤㊦立ち状態)	ラクセル	・ライトハンド (⇨PPP㊤㊦)
エミ	・クラックダウン→サンダース (PPP⇩K㊤㊦)	ジェーン	・コンボスイッチアッパー (PKP㊤) ・ダブルダウンスマッシュ (⇨PPP㊤㊦)
トキオ	・オープンストレート (P+KP㊤㊦)	ピッキー	・ラピットフック⑸ (P+KPPPP㊤㊦) ・コンボトー&ハイキック (PP⇩KK㊤㊦)
サンマン	・フュージョンジェネレーターパンチ (⇨PPPPP㊤㊦) ・ワンツーアッパー (⇨P+KPP㊤)	ハニー	・ハニートリプル (⇨PPP㊤㊦) ・キャット・フローリック (P+KP+K⇩K㊤㊦) ・キャットテイルハイ (⇩KK㊤㊦)
バン	ナシ		

（　）内はコマンドと取れていなければならないアーマーの種類



行動を読まれないような連携作りがまず一歩。自分に有利な状況を作ってからコンボなどを覚えよう。

担当：キャサ夫

キャラ的には中量級、一発逆転を狙えるほどの大技（SKOを除く）も持っているわけでなく、かといってなかなかダメージを与えるチャンスが訪れないという問題もない。攻め立てられた場合もバイパーズならではのG&A・特殊ガードのシステムがあるので他キャラとは変わらない。

こういうふうに考えれば非常に普通のキャラクターであり、個性も感じることのないもの。しかし、設定されている幾つもの技をちゃんと駆使すれば、トキオにもしっかりと個性を見いだすことができるものがたくさんあるんですよ。それを今回は対戦基礎&攻略として技連携、返し技など説明していこう。

生きる道…それは攻めること

トキオが一番得意とする戦略・距離（間合い）とは「接近戦」と言えるだろう。それは理由を述べていけば理解できると思うが、中間距離では決定打に欠ける、というのが一番の問題になっている。だからこそ相手との距離を詰め、接近戦を挑んでいかなければいけなくなる。

この接近戦を挑むという行動には、それなりの勇気と知識も必要とされるが、もちろんキャラ個性としてもそれを補ってくれる部分というのもある。それが攻撃発生の素早い技にダウンを奪う技が多いというものだ。加えればG&Aに対して強い技（相殺可能）というのも主軸となる技に含まれている。

とまあ、これらの簡単な理由と特性から近距離が一番得意とされる間合いだと判断できるはずだ。それではもっと具体的に、闘いの流れなどについて説明していこう。

“攻守一体”という言葉が似合うトキオ

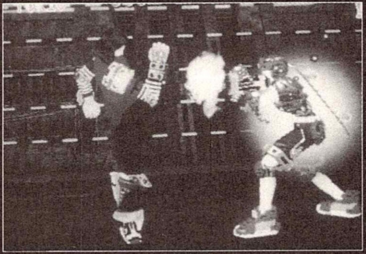
いくら間合いが近いほうが有利な展開へ持っていくことができるといっても、決してそれはたやすいことではない。相手もそれは分かりきったことでもあるし、実際に近づく手段もトキオとしては限られるものがある。

常套手段としてはやはりダッシュ技、ショルダータックル（ダッシュ中P＋G）やファイアーダーツ（ダッシュ中K）が挙がり、現実に相手もそれをやられることによって特殊ガードかガードと選択肢が決められる。ただ、その行動は読まれれば、あらかじめの対応も可能であり、実行されてしまう。

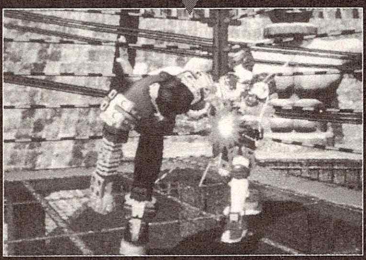


相手に近付くための攻撃ファイアーダーツも捨てたもんじゃない。

そこで、それ以外に挙がる技がスターライトダンサー（⇩K＋G⇨K）。ミドルキック2発出す連携技になってて、利点も結構ある。1つは相手のG&Aを相殺（2発目のみ）できるということと、特殊ガードされたとしても打撃はくらってしまうが、横投げを狙われても2発目で相手を追尾するため絶対にくらう恐れはないということだ。1発目はG&Aに負けてしまうが、こっちの技に合わせて出すというのは神技に近いものがあるので、そのときは偶然と考えたい。特殊ガードも1発目にやられた場合は、ほとんど偶然であり、2発目で狙われたときは仕方がない。それでも、近づくためには信頼のできる技だということを分かってもらいたい。



1発目に特殊ガードされ、横移動からの横投げを狙われても…



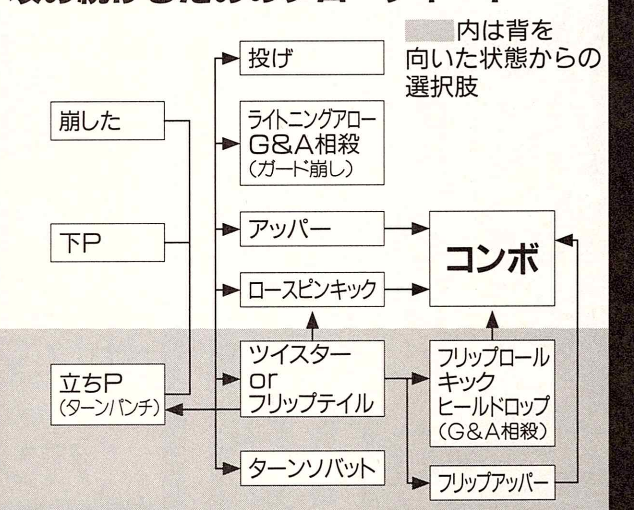
2発目の攻撃でフォローができる。よく見る場面でもある。

さて、相手に近づくというのも難しい問題ではあるが、それよりも近付けたときの知識（技連携）も覚えてもらおう。トキオの連携スタート地点というのもいくつかあるわけだが、基本的にはしゃがみPまたは立ちP、またなんらかの技をガードさせたときに生じる「ひるみ（崩し）」後の状態からすべてが始まる。

詳しい選択肢はフローチャートで書いてあるとおり、いろいろな連携を作ることができるのが分かるだろう。

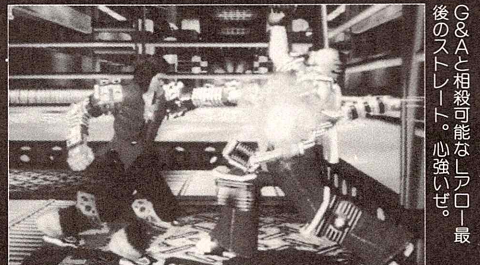
数々の連携はあるが、個性を出せる連携はやはり背向け。前号でも背向けだけからの連携は紹介してあるだが、これが一番重要であり、トキオの強い部分である。本当ならばフローチャートに書かれているすべてを説明するべきだが、今回はその要点また注意点だけを説明しよう。

攻め続けるためのフローチャート



下Pからライトニングアロー。固有技でライトニングボルトがあり、その行動をあえて下Pから手作りで出すことになるが、これは絶対に薦められる。なぜならライトニングボルトと下Pからライトニングアローを出すその時間の差というのは意外に変わらない（具体的に数フレームとなっている）ということと、ライトニングボルトだとしても下Pからヒジにかけた部分、つまりは下Pからヒジという同じ連携部分でどちらもG&Aで割り込まれるからだ。これが一番の大きな理由になるだろう。それに付け加え、ライトニングアローのほうはG&Aと相殺することができるが、ライトニングボルトは潰されてしまう。この理由からあえて連携を手作りで組み合わせることのほうが使う意味があるということになる。

ただ、下Pからのライトニングアローを出すときは下P入力後、正確にレバーを真横に入力すること。キャラクターはしゃがんだ状態になっているので、アッパーが出やすくなっている。これに注意してもらいたい。



G&Aと相殺可能なLアロー最後のストレート。心強いぜ。

下Pからの連携を相手が止めるには、早い技で割り込むか、それともG&Aを出すか、または特殊ガードかの選択になる。が、この理由を知っているからこそG&A・特殊ガ


背向け技がガードされたら流れはトキオに…。次は何にする？


安全な選択であり、そのままの流れを維持するならこれだ！

ードで返してくるハズ。そこがフローチャート内の投げ、ロースピンキックといった選択肢が生きてくる理由なのだ。次に相手に背を向ける行動のツイスターorフリップテイル。この技からはいろいろな可能性があり、やる気になれば永遠に攻め続けることもできる始動技になっている。背向け技がガードされた場合の安全な選択肢はターンパンチ（振り返りP）。技（下P以外）で割り込まれることもG&Aを出されてもガードすることができる選択になっている。ターンソバットは下Pに対しての唯一の対応策。ロースピンキック・フリップアッパーはいずれもしゃがみガード、または立ちガード状態に対しての選択肢になる。


立ちガードに徹する相手には下段もいいだろう。


しゃがみ相手には中段でイカク。

どうだろう?ちょっと簡単な説明になってはいるが、分かってもらえるだろうか。

攻めのキーポイントになるのは、やはりたくさんの選択をすることができる2つの背向け技。しかしながら、たくさんある選択肢も結局は背向け技の蹴りの部分がヒット、もしくはガードされないと成立はしないようにできている。2つのうち、ツイスターのほうは1発目がストレートになっており、リーチは決して短くないが、やはり近距離ならではの攻撃。トキオのキャラの強さ、連携はそれなりの距離関係があったうえでの話になるということを覚えておいてもらいたい。

だからこそ対戦時には死に物狂いでも間合いを詰めることを先決に考え、かつ慎重にプレイするようにしよう。

狙うべきコンボとは…

トキオだけとは限らないが、数あるコンボもトキオならではのものが多く、受け身を取られなかった場合、また受け身を取りづらいものなんかは大ダメージを与えるチャンスでもある。

●アッパー

軽・中量級が相手の場合はかなりのコンボを狙うことができるアッパー。壁との関係でまた異なるが、通常時はちょっとダッシュしてからのフリップテイルを当てて、そこからのコンボを組み立てる。

軽量級にはフリップテイルからPPKKKがお薦め。通常のダブルスピン・ダーツ（PKKK）を背向けから出すもの。だからPが1発分多くなっている。受け身は取られるが着地後の相手の動きで再度浮かし直すこともできる優れコンボだ。

中量級が相手の場合は、ターンパンチ（振り向きP）からダブルツイスター・トーキックが安定して決まり、ダメージも与えられる。ちょっとした状況変化で決まらないことや予想外の展開にもなるが、狙って損はない。

軽・中量級で壁限定のコンボも紹介しておこう。

アッパー→フリップテイル→ターンパンチまでは同様に決めるが、そのあとさらに思い切ってコンボ・トリックスプロを出してみる。するとこれが条件も必要だが、あてはまれば全弾ヒットし、ゲージ半分近く奪うことができるものになっている。恐らくこのコンボが最多段であり、最大ダメージだろう。


アッパー後、落ちてきたらダッシュしてから背向け技で拾い…、


ターンパンチで振り返りつつ拾い直して…さらに、


コンボ・トリックスが!!こりゃ痛いぜ！

●ロースピンキック

ロースピンキックはPに派生することができるが、対戦時では必ず1発で止めて連携を考えたほうがいい技になる。いいところを言えばロースピンキック単発からでもコンボを狙える。だからこそ1発止めが有効になるのだ。

ロースピンキックからのコンボも基本的にはアッパー後同様。しかし、アーマーの有無などで決まらなくなるので注意しておこう。


ロースピンキック1発止めヒットで、これも振り向きPでコンボ。

●フリップローキック→ヒールドロップ

振り返り技の1つで、ガードされても崩す効果があり、使い勝手も良いフリップローキック→ヒールドロップは1発目がヒットすると浮き、2発目の踵落としが空中ヒットする。そしてその後受け身も可能だが取らなかった場合、相手は地面に叩き付けられる感じでバウンドする。ここがコンボの狙い所。

条件がそろえば相手キャラ問わず決めることができ、軽量級なんかはほぼ確定と思っても間違いはないコンボだ。（1ライン空き）

とりあえず3種類の技からによるコンボを紹介したが、アッパー以外の技からコンボを狙う場合のコマンド入力は、基本的に先行入力気味で構わない。だから初心者でもCPU戦などで簡単に決めることができるだろう。だが、逆にアッパーで浮かせた場合は相手が受け身を取るかなどの読み合いも混ざり、それによって決めるコンボも異なってくるので多少の練習が必要となる。都合上まだほんのちょっとの情報しか伝えることができないが、これだけでもかなり戦力とはなるので頑張ってくれ。


ヒールドロップで受け身を取らないとこんな感じになり…、


そこにダブルツイスターが確定。チャンスは逃すなよ！

CHARLIE

振り向きで相手を翻弄せよ！

振り向きからの攻撃連携を考えることによって活路を見いだそう。

担当：SHO



実戦における主要技

他のキャラに比べると、通常立ち技が少ないチャーリーだが、実戦では必要な技だけを使っていけばいいので、あまり問題はない。チャーリーの狙いはライドであり、ここにもっていくまでにどのように立ち会うのかが重要になってくる。そこで、今回は実戦における必要な技を各個に紹介していこう。

チャーリーが実戦で使用する固有技といえば…、

- ●ビート系（PPP）
- ●ラッシュ系（P⇨P）
- ●エルボーまたはその連携
- ●ハイタイム（KK）
- ●ビートローハイ（⇩KK）
- ●フーキー系（⬁KK）
- ●BMXサマー（⬁K）

といったところ。

ビート系、つまりPから始まる連携技だが、攻撃発生が8フレームと一番早い技なので、相手の連携に割り込むときに重宝する。パンチ3発のアシッドビート（PPP）までは出し切りでも問題はない。2発目のパンチまでは連続攻撃だし、3発目のフックも中段攻撃なので、相手のしゃがみに対して有利になる。2発目と3発目の間にガード&アタックや、テックガードで割り込まれてしまうが、他の打撃技で割り込まれることはないので、問題はない。また、相手の上のアーマーが壊れたときには、アシッドビート・ニー（PPPK）が全て連続攻撃となるので覚えておこう。

ラッシュ系の技は、チャーリーをプレイする上で非常に重要な役割を果たす。この技については、後ほどたっぷり語るので、ここでは控えさせてもらおう。

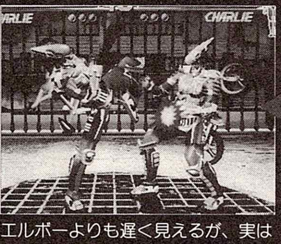
エルボー系の技は、攻撃発生の早い中段攻撃として非常に役立つ技だ。チャーリーの場合、エルボーから派生するダブルエルボー・ニーなどがあるため、さらに使用頻度は高くなる。ダブルエルボー・ニーを出すときには、最後のニーをディレイで出すことをオススメしたい。2発目のエルボーから、ニーを出すまでの間は、20フレームもコマンド受付時間があるため、かなり遅らせることができるのだ。割り込んでくる相手には、早めに出し、固まっている相手には、ディレイをかけるか、投げにいったりするものいい。

ハイタイム、ビートローハイの2つは、立ち会いでチャーリーの主力となる技だ。

ハイタイムの場合、1発目のヒザがヒットしたら連続技となり、相手を浮かすことが可能。しかも1発目のヒザは、攻撃発生が12フレームで、エルボーと同じ早さという優れもの。ビートローハイは、下段攻撃スタートの強力な技の上、1発目がカウンターのときは連続攻撃となる。また、相手のアーマーを全て破壊した状態だと、カウンターでなくても連続ヒットとなる。この場合、しゃがんでいる相手に下段がヒットしたときには、連続ヒットにならないぞ。

フーキー系の技は、フーキーエルボー（⬁KKP）とダブルフロントキック↓ロースピン（⬁KK⇩K）の2択にする。特に、フーキーエルボーは初めのキックをガードさせれば、エルボーまで打撃で割り込まれることはないのだ。フーキーエルボーで立ちガードを誘い、たまにロースピンキックの2択にすると効果的。





⇨Pのエルボーは攻撃発生の早い中段攻撃だが、実際は12フレーム。

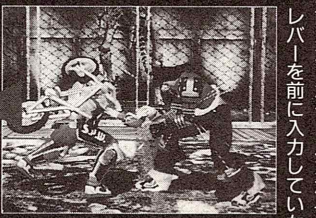
エルボーよりも遅く見えるが、実は同じ12フレームのハイキック（K）。

ラッシュ→振り向き

連携の始まり

立ち会いで連携の少ないチャーリーにとっては、ラッシュ→振り向きからの連携で活路を見いだす方法がベストだ。振り向くまでのラッシュは連続攻撃となり、ガードされても割り込まれることはなく、すぐに振り向き攻撃が出せるようになっている。

また、チャーリーの場合、レバー前入れPのアシッドジャブが存在するため、通常ではできない、下Pから立ちPという早い連携が可能なのだ。他のキャラの場合、下Pから立ちPという連携をすると、立ち上がりアッパーになってしまい、立ちPを出せないのだ。チャーリーもレバーを前に入れながらPボタンを押さないと、スタンディングアッパー（立ち途中P）になってしまうので注意。チャーリーならではの有利な展開を利用し、攻撃連携を考えていこう。





下Pから立ちPに移行する場合、他のキャラだとアッパーになるが、

チャーリーならばレバー前入れPという技があるので立ちPが出るのだ。

確実に出す

これから連携を説明する前にラッシュ→振り向きだけは、操作を手に覚え込ませなければならないわけだが、P⇨Pという操作は意外とミスしやすい。そこで、まず確実かつ簡単な入力方法を紹介しよう。

1つ目は、レバーを前に入れながらPPという具合に入力する方法。下Pやガードした後にレバーを前に入れっぱなしにしておき、出したいときに、Pボタンを押せば、自動的にダブルラッシュとなる。このとき注意したいのが、レバー入力が遅れると、エルボーになってしまうということ。連携で失敗し、エルボーがでたときには、すぐにダブルエルボーへフォローしよう。

2つ目は⇩⬂⇨PPという入力方法。この入力法でもダブルラッシュを出すことは可能だが、ボタン入力が早いかレバーを前に入力していないと、アッパーになってしまうので注意。この入力方法は、コマンド入力時間が長いため、1つ目で紹介した方法よりも若干遅れてしまうのが難点だ。できるなら、どの状況もレバー前入力からの方法を使っていくようにしたい。

この2つの方法よりも、普通に入力したほうがやりやすいという人は、それで全く問題はない。とにかく自分の一番出しやすい方法で入力することが大事なのだ。

あともう一つ注意したいのが、ディレイをかけてはいけないということだ。ダブルラッシュから始まるこの技は、コマンド受付時間が長いせいか、どの場所でもディレイをかけることができる。しかし、1発目と2発目のあいだにディレイをかけてしまうと、2発目のフックがヒットしないという性質をもつのだ。このお陰で、せっかく連続ヒットするダブルラッシュや振り向き連携が、だいなしになってしまうので、操作入力には十分に注意したい。





ラッシュ系の技は、2発目のフックにディレイをかけてしまうと、

2発目のフックがヒットしなくなってしまうので、最速で出したい。

振り向きからの攻撃連携

振り向き攻撃

相手に背を向けるための、ラッシュ→振り向きの入力がわかったところで、次はそこからの振り向き攻撃だ。

振り向き攻撃は基本的に、中段攻撃と下段攻撃の2択を迫ることになるのだが、そのときに背を向けた状態から出す技が、

●ターンビート（P）
●ターンエルボー（⇩P）
●ターンニー（KK）

の3つだ。

ターンビートは、振り向きから中段攻撃のエルボーになり、ラッシュ→振り向きからターンビートにつなげた場合は、ガード&アタック、テックガード以外の打撃で割り込まれることはない攻撃連携となる。SSSシステムにより、1ラウンドに3回この連携を出してしまうと、3回目のターンビートの間に最速のパンチで割り込まれてしまうが、あまり気にしなくていい。

ターンビートを出した場合の特徴として、もう一つ挙げられるのが、ターンビートのエルボーは、ダブルエルボー系の技へ派生できるということだ。よって、ターンビートを出すときには、ラッシュ→振り向き→ダブルエルボーという連携を常に頭にいれておき、ダブルエルボー・ニーやバーホップ（⇨PP⇨K）といった技につなげるのだ。ダブルエルボー・ニーを出すときには、ディレイをかけることを忘れないでおこう。

下段攻撃のターンエルボーはターンビートのように他の技へ派生することはできないが、ターンエルボー自体スキの少ない技なので、各個の技をつなげていく連携となる。例えば、ターンエルボー→スタンディングアッパー（立ち途中P）→ハイタイムや、ターンエルボー→スタンド・ヒールドロップ（立ち途中KK+G）などがオススメだ。

他にもターンエルボーから投げを狙ったり、再度ラッシュ→振り向きを出してみたりバリエーションはいくらでもあるので独自のものを考えよう。

さらに、ターンエルボーは下段攻撃のためガード&アタックをつぶすのにも一役買っている。ラッシュ振り向きのところで、ガード&アタックを出してくる相手は、ターンエルボーでガード&アタックをつぶされることによって、下段攻撃をどうにかしようという意識が働く。そうすると、対応してくる相手ならば下段ガード&アタックを出してきたり、しゃがみガードをしてくる。そうなれば、またターンビートが生きてくるし、相手の選択肢が狭くなる。すると相手は固まるので、投げを狙いやすくなる…といった感じで相手の注意を中段と下段に引き付けることによって、自分のペースで攻めることが容易になるわけだ。

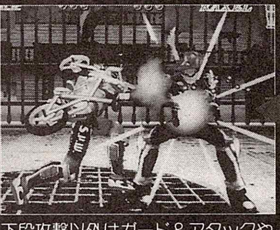
基本的な連携は今紹介した2つでいいのだが、パターン化して相手に読まれにくくするためにも、ときおり使っていきたいのがターンニーだ。振り向きながらの中段攻撃で、ヒットすれば相手を浮かすことができる貴重な技。相手が振り向き中に最速で割り込んできた場合には割り込まれてしまうが、目で見てから反応できるレベルではないので止められたら連携を変えるようにすればいい。ガードされると反撃で投げをくらうので、投げ抜けだけは入れておくようにしよう。

他にも背を向けた状態から、離れるようにクイックステップし、追ってきたところにターンソバット（背を向けた状態から⇧K）や、背を向けた状態からいきなり振り向いて投げを狙ったりするのもいい。

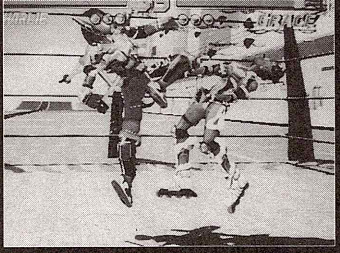
こういった連携を、しゃがみがちな相手や割り込もうとする相手、固まっている相手に応じてそれぞれの攻撃連携を使い分けられれば、ベストだ。



背を向けた状態から振り向き攻撃を出したときには、

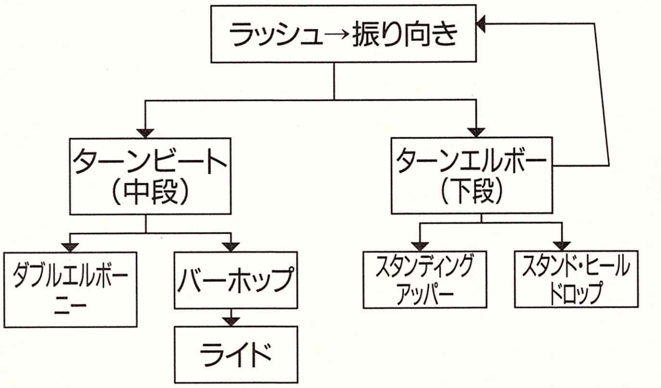


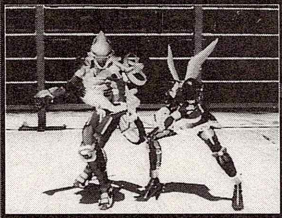
下段攻撃以外はガード&アタックやテックガードで割り込まれる。



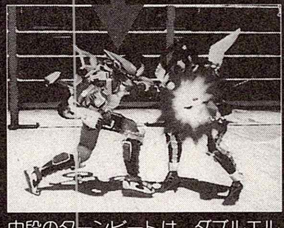
連携をパターン化しないために、たまに使いたいターン・ニー。

ラッシュ→振り向きからの攻撃連携フローチャート





ラッシュ→背を向けた状態から出す技は、基本的に中段と下段にする。



中段のターンビートは、ダブルエルボーへ派生できる優れもの。

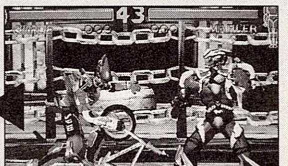


下段のターンエルボーはガード&アタックをつぶすのが重要。

カーブスからの新技

この技は、ライド状態から出せる技で技名はカーブスサマー、入力はライド中P+K+G⇩Kとなる。

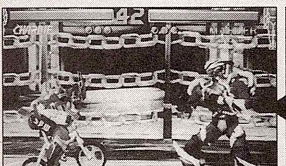
この技の特徴は、今までカーブスからの技は、どれもBMXから降りてしまうものばかりだったのに対してこれは再度ライド状態になるということだ。しかも攻撃をガードさせたらお互い五分の状態になるので反撃は受けない。前に紹介したライドからの起き攻めに加えればさらに強力な起き攻めを展開することができるので是非とも連携に組み込んでみてほしい。



ライド状態からP+K+Gを押すことによってカーブスとなり、



カーブス中に⇩Kで中段攻撃のカーブスサマーが出せるのだ。



しかもカーブスサマーを出した後は、再度ライド状態になるのは魅力的！

GRACE

投げの使い分けが面白い!



ビートロースピンを使っての戦法はもうこなしているかな? 今回はもっと発展させたものを狙ってみよう。

担当：ワイルダーKEI

浮かせて2択三昧

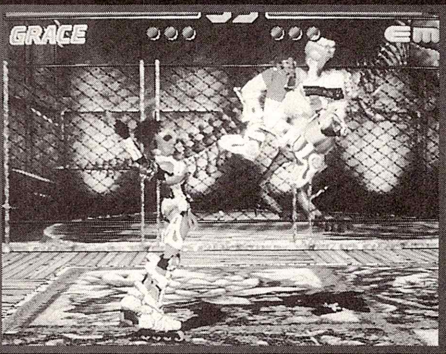
相手キャラを浮かすときというのは、主にPボタンで出した上段ガード&アタック（以下G&Aと略す）かブレードラウンチをヒットさせたときだ。ここでは、上段G&Aヒットしたときを前提にして進めていこう。

G&Aで上にふっ飛ばした場合、相手側には2つの選択肢が存在する。1つは空中で受け身をとり、下降中に技を出して地上からくるグレイスに対して攻撃する。2つ目は、地上に素早く着地する受け身だ。このどちらかを行うことで、こちら側の攻撃法も変わってくる。

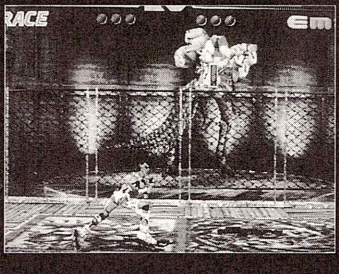
では、相手が空中で受け身をとった場合。このときは、安定でサマーソルトキックで攻撃できる。感覚としては、少し早めを意識しよう。そうしないと、ジャンプキックで逆に攻撃されてしまう。もう1つ注意すべきことは、壁近くでは入りにくいということだ。例えば、壁近くでハンティング・エッジを決めたとしよう。そうすると壁に当たって、落ちた場所がグレイスの真上付近になる。このとき微妙に角度にずれが生じ、サマーが当たらないのだ。こういう状況になったら、実はガードしたほうが無難である。もし壁近くで（壁を背にしているとき）投げを決めるのなら、アイスネメシスかアンダーアイス・メイデンにしよう。

一方、地上にすぐ着地する受け身を取った場合はどうするか。こちらのほうは、空中で受け身をとられたときとは違って、色々な選択肢が登場する。このときは、着地したところに中段、下段、投げの3択をかけることができる。中段技ならばブラックアイスかスラッシュ・リバース・サマーソルトで、下段ならばシットスピン5を狙っていこう。なかにはシットスピンを先読みしてしゃがみガードする相手もいるので、さらにそれを先読みしてしゃがみ投げを出しておくのもいい。

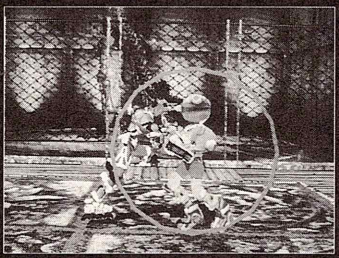
もしこれが画面中央から壁寄りならば（壁近く）、中段技のバリエーションに⇗Pを加えてみよう。これがヒットすると少し浮かせることができるので、追い打ちとしてキャメルスピンカッター→ロングアクシスターンというコンボが可能だ。これを相手側が回避するためには、キャメルスピンカッターの3発目で叩き付けられたときにすぐ受け身をとらなくてはならない（⇩P+K+G）。この状況で受け身をとるのは難しいため、受け身をされることを考えないで出しきってしまおう。



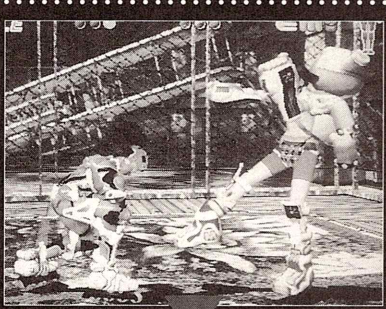
Pボタンの G&Aがヒットしたぞ！



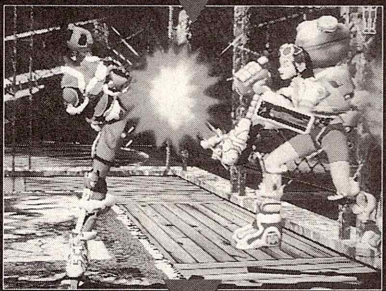
空中で受け身をとったらサマーで追い打ち。



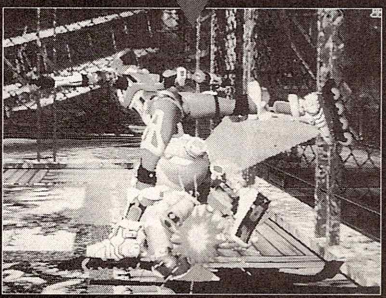
着地受け身をとってきた！君ならなにで攻撃をしかける?



⇗Pがヒットするとこんな感じで浮く。



浮いたらすかさずキャメルスピンカッターを当てにいく。

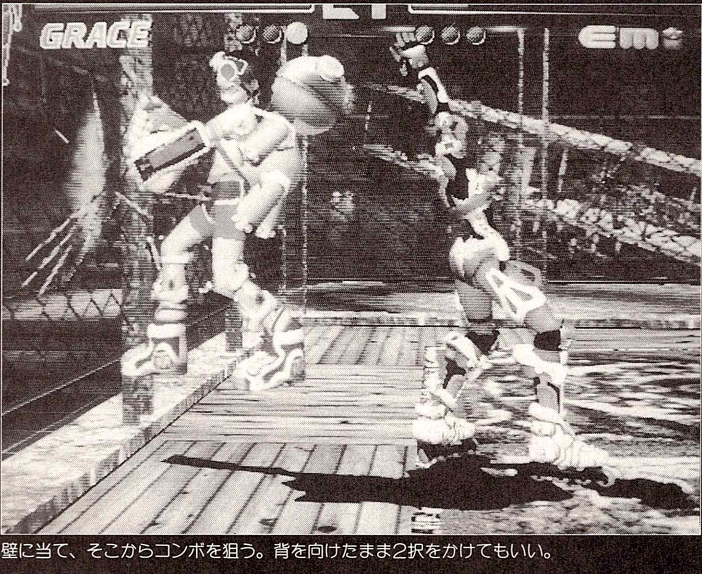


3発目で受け身を取ることができなかった相手には、このようにLAターンが決まる。

投げ技はアンダーアイス・メイデンがメイン

投げ技を決めにいく場面は色々とある。Kボタンで出すG&Aでふっ飛ばしたあと、ダッシュで近づきつつ攻撃はしないで、おもむろに投げを狙いにいったりと…このときに使う投げ技は、アンダーアイス・メイデンにしよう。この投げはグレイスの中では一番減り、コマンドも斜め方向なので投げ抜けされにくい（とりあえず、フランケンシュタイナーは省く）。

もし投げ抜けされるようになったら、ハンティング・エッジを使ってみよう。この投げは受け身をとることが可能

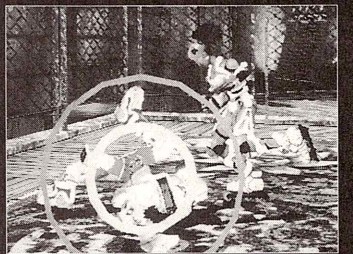


壁に当て、そこからコンボを狙う。背を向けたまま2択をかけてもいい。

ではあるが、実は受け身をとらせたほうが、ダメージ量が多いのである（大幅に変わるわけではない）。

また、グレイスが壁を背にしている場合は、さきほども言ったように相手キャラを浮かせない投げ技を使う。ただし、攻めをより工夫したいときは、ショルダースルーでもいい。壁を背にしてショルダースルーを行うと、相手キャラが壁に当たって受け身をとることが可能になる。このとき相手が空中で受け身をとるようであれば、追い打ち攻撃でバルカンビートを決め、すぐ着地する受け身をとるようなら、打撃にいかずに投げを決める。もちろん、相手の反撃を先読みしてG&Aを出しておくのも1つの手だ。

上に浮かすことができて、さらに受け身をとることが可能な投げといえば、エッジ・カタパルトもその1つ。ダメージの与え方はハンティング・エッジとは違うが、浮かす点においては同じだ。壁を背にしているときには使わない点でも同様である。が、逆の位置であれば、使う価値は上がる。下に相手キャラが叩き付けられる寸前に受け身をとることは可能だが、そのころにはもうグレイス側は動くことができる。動くことができれば、あとはダッシュで近づいて攻撃を行うだけ（そのままダッシュ攻撃を出してもいい）。近づいてからの攻撃法は、今まで行ってきた3択で十分だ。が、たまにフランケンシュタイナーを狙いにいくのも悪くない。ただ、相手が受け身をどうとるかで決めやすさの度合いが変わってくる。⇦ or ⇨P+K+Gで受け身をとるような人にはまず決まらないので、狙うのはほどほどにしておこう。


エッジ・カタパルトに受け身をとられた！近づいてプレッシャーを与えよう。

無理に近づく必要なし

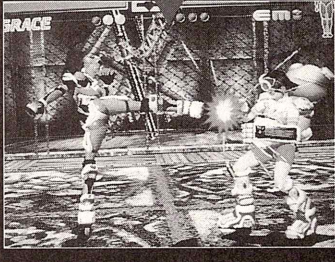
相手キャラと間合いが開いているとき、無理に近づいて攻撃をする必要はない。グレイスには、ロングアクシスターンというとてもリーチの長い技がある。間合いが離れているときに使ってみよう。1発で止めて様子を見てもいいが、ヒットすれば必ず2発目まで連続ヒットになるので、出し切っても損はないだろう。唯一の天敵はG&Aだが、これは仕方ない。

また、この間合いはシットスピンの届く距離でもあるので、離れた間合いからの2択が可能というわけだ。

ちなみに、シットスピン5を当ててもダウンしないときというのは、1発目がヒットしていないときに起こる現象。2～5発目は、当ててもダウンしないのだ。そのかわり、ヒットしたあとのお互いの状況は五分となる。こうなったら、最初は投げを入力しておくといいだろう。

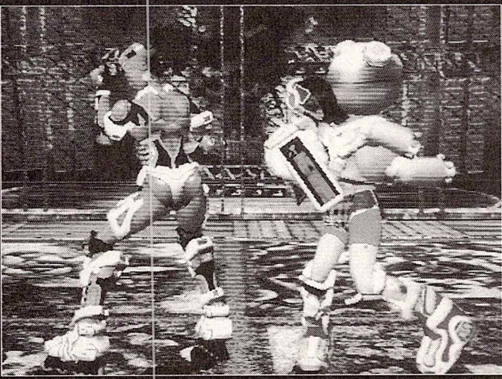
ロングアクシスの他の使いどころとしては、大ジャンプから⇩Kとフランケンシュタイナーで2択をかけて、⇩Kがヒットしたあとに、1発目だけを当てにいったりする。⇩K（大ジャンプ上昇中に⇩K）がヒットしたあとに相手が回復をおこなわないと、ロングアクシスが連続ヒットする。ヒットさせると相手キャラを浮かすことができるため、浮いたところにビートロースピンやシットスピン5で空中コンボが可能だ。が、当然受け身をとることが可能なので、それを先読みして3択に切り換えることも頭に入れておこう。

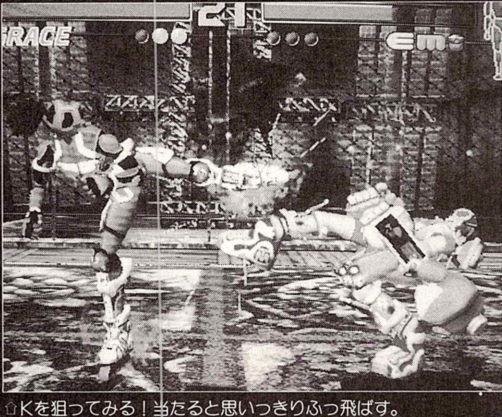

これって結構間合いが離れているのだが…、


ロングアクシスなら届いてしまうのだ。

ダブルクロスから振り向く

K+GK+Gとダブルクロスを入力したあと、すぐP+K+Gと入力することによって振り向くことができる。振り向くことができたら、⇧Kか⇩Kのどちらかを出すことで、2択をかけることができる。なんてことない連携に見えるが、実は結構効果てきめんだったりする。これで相手がガードしがちになったら、すぐ振り向きなおして投げにいくのもいい。もし、振り向いた瞬間にしゃがみPですぐ攻撃されるようであれば、出すのを控えよう。


ダブルクロスから振り向き…、


⇧Kを狙ってみる！当たると思いっきりふっ飛ばす。

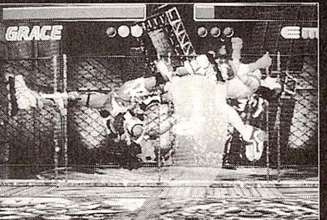
アーマーを壊したら…その後

よくアーマーを壊される側のグレイスではあるが、相手キャラのアーマーを壊したときの破壊力は、決して負けてはいない。今回システムページでも解説してあるが、ここでも少し触れておこう。グレイスの場合、相手キャラの上と下、両方破壊しなければならない。相手キャラの両アーマーがないときは、普段連続ヒットにならないバルカンビート、PKK、ダブルクロスキック＝リバースクロスキック、ダブルクロス・リバースコインが連続ヒットになる。ダメージ量で見るとリバースクロスキックのほうが高いが、壁近くでは使う技を変えていったほうがいい。例えば、相手キャラが壁を背にしていた場合は、D・リバースコインを使うのだ。ヒットしたあとグレイスは振り向いたままなので、そのまま振り向き後の2択を行える。

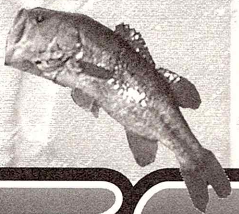
ちなみに、この技をガードされると背後投げが確定のため、安心して使えるというわけではない。しかし、この状況で振り向き後の⇧Kがヒットすると、壁に当たって相手キャラが浮くため、⇧Kヒット後に空中コンボを狙ったり、着地受け身をとられたときの攻防につなげることができるというメリットがあるのだ。ハイリスクは伴うが、狙う価値はある。判断は君たちに任せたい。

リバースクロスキックは横方向にふっ飛ばすので、自分が壁を背にしているときに使うといい。間合いを離すことができる。間合いを離したあとは、思い切ってダッシュKなどを狙っていこう。もちろん、他の選択肢を選んでも構わない。

ガードされた場合、間合いが開くので打撃技での反撃は受けない。が、硬直時間が長いほうなので、投げが怖い。投げ抜けの用意をしておくか、Pボタンを連打しておこう。だが、こうあがいた結果、G&Aをくらってしまうときもあるが、これは運がなかったとあきらめよう。


ここまでつながるのは非常に嬉しい。

ありがちなタイトルですまん



JetBass
GASE BASS FISHING

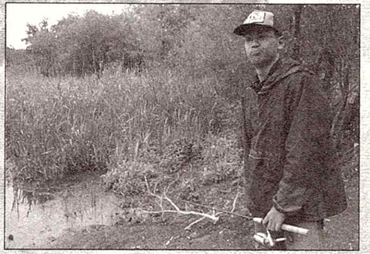
助っ人：TM
担当：バサ兄ィ

JETBASS まさにバーチャルリアリティ

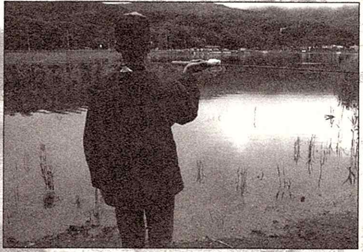
最近は釣りゲームも増えてリーツーのファンにはたまらん時代になったもんさなあ。

もちろん「ゲームなどせんでも直接釣りに行くわい」という輩もいるだろう。だが今度のゲームは違うぞ。リアルどころの騒ぎではない。ちゃんと足は濡れるし、ルアーロストはするし、手も魚臭くなる。バーチャルリアリティの粋を極めたフィッシングゲーム、その名も「JET　BASS」の登場だ。「LET」や「SET」、「BET」とか「WET」など、ゴロがそれっぽいのを探したんだがこれが意外になくてな。とりあえず「JET」を採用してみたとのことだ。

画面写真を見てくれ。どうだいこのリアルさ。バス釣りの雰囲気がプン～と臭ってくる凄さだろう。まあやってみろや。



葦回りを狙うときはルアーロストを覚悟せよ。茶飯事！

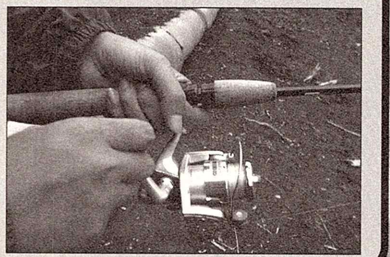


うまくキャストするコツは肩と手首の使い方だ。

超絶操作系

下の写真がコンパネだ。操作系は1ロッド＋1リールというシンプルなものになっている。だが細かい配慮も忘れていない。ハンドルは左巻きに変更可能で、ドラグ（上面）の調整までできるようになっているぞ。

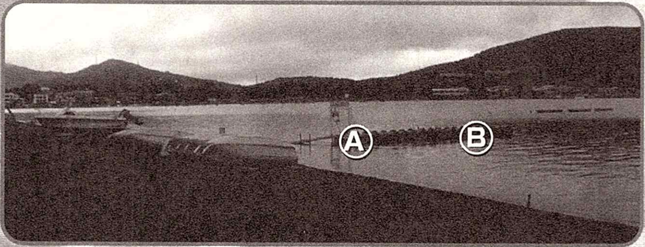
あくまでリアルさを追求しているので、ルアーは自分で付け替えてね＆糸がよれちゃったときは自分で直してね、とのことだ。じゃ。



コンパネだ。コンロッド（ロッド）もしくはコンタク（タックル）というべきか？

JETBASS STAGE1 WHARF

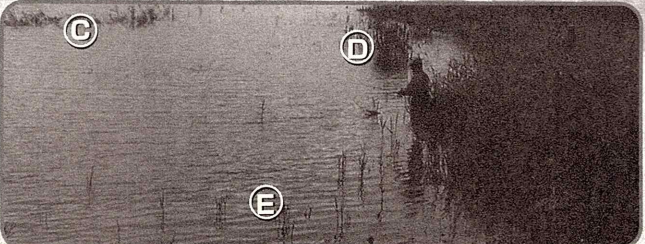
1面は船着き場ステージ。バスは障害物の周りを好むので、A、B地点はともに好ポイント。A地点は僅か2～3mの近場だが、バスがいる可能性は高い。このステージは1面だけあって釣果は期待できるが、キャストミスがほぼルアーロストにつながってしまう。しかし果敢に攻めないといいポイントには投げられない。そんな、自分との戦いが要求されるステージだ。



JETBASS STAGE2 REEDY AREA

2面は水草が一面に生い茂る湿地ステージ。ここは非常に根がかりが多く、スピナーベイトやソフトベイトを使うのが賢明だ。だが水草はすぐにちぎれるので、根がかりだと思ってもあきらめずに巻いてみよう。

ポイントはやはり水草の密生するC、D地点あたり。意外なところでは目の前のE地点。最後まであきらめずに引くことが大切だ。

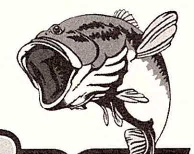


世間を揺るがす特異特集
突然！ダーメスト？

DAMEST DAMEST

君は10kg級を釣ったか？

ブラストシティのゲットバスには大きな秘密が…。



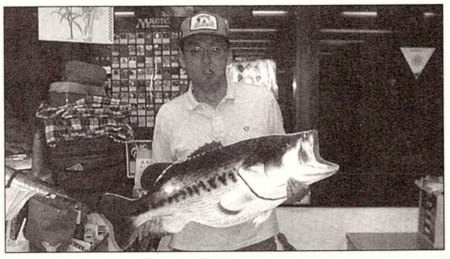
Get Bass™
SEGA BASS FISHING. ©SEGA 1997

寝るバスぁ育つ

最近になって、巷では10キロをも超える超大物バスがバンバン釣れ始めているっちゅー話だ。かつてはよくてもせいぜいが9キログラム程度であったのが、今になって一体何事か？と思いきや、これ実は偶然ではない。筐体の中で、ブラックバスたちはしっかり成長しているというのだ。

そろそろデップリと肥え太った巨バスが君の街にも徘徊し始めていることだろう。

さすがに上限はあるという話だが、一体どこまで大きくなるのかは定かではない。今後の展開を見守ろう。



このクラスがもうバッチリでさあええ。

キャラクター紹介

バサ兄ィ（バランスタイプ）



小物から大物までそつなく釣る浦安出身のバサー。パワーそこそこ、スピードそこそこというどっちつかずなキャラだ。30cmクラスが安定して釣れるので初心者にオススメ。

SHO（スピードタイプ）

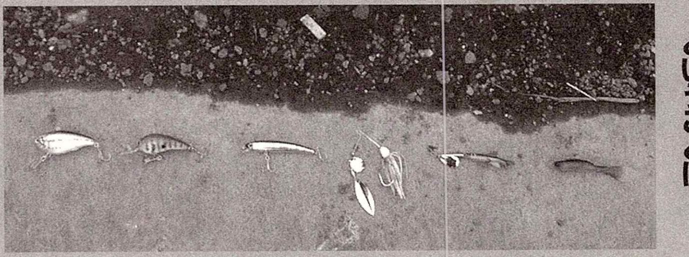


質より量をモットーとする町田出身のバサー。リールをまくスピードは最速だが、それゆえ大物が掛かったときにはラインが切れやすい。かなり楽天的な性格。

ずるずる（パワータイプ）



大物狙いに命を懸ける印旛沼出身のバサー。ずるずるだけにずる引きでいいスピナーベイトやバイブレーションあたりが得意。今日も50cmUPを目指して湖に繰り出す。



選べるルアーは、デフォルトで6種類…ということは！

バサ兄いのフィッシング究極大全ファイナル
「自然と戯れる」ツアー'98

ふむ。随分間が開いちまったな。もうみんな忘れてるかもしれんが「次回はちょっと凄い内容で…」という予告を2カ月くらい前にしたんだな。それが今回。今回が最後。心して見れ！

ゲットバス開発陣VS神保町バサーズ バス釣り大会敢行！

究極大全第2回で掲載した「セガ主催のバス釣り大会リポート」…あれ以降、我々神保町バサーズ（3名）は長年忘れていた釣りの楽しさを思い出し、各自物置の奥から釣り具を引っぱり出し、竿やリールを新調し、暇を見つけては釣りに行く、という日々が続いている。セガの企む「ゲットバス戦略」にまんまとはまってしまったというわけだ。でもいいや。楽しいから。

そんな経緯からこのたび、前回お世話になったセガ開発の郷司さん、山中さんの両氏を、釣りに誘い返してやろうという話が持ち上がった。

ステージは山中湖。バス釣りでは結構有名な湖だ。しかも前日の夜に近くの宿に泊まり、早朝スタートという本格スケジュール。平日のほうが人も少なく釣りやすいだろうということで、セガの両氏にはわざわざ2日間の休みまで取ってもらったんだ。

そして大雨…

午前3時起床。ホテルのドアを開けると、耳をつんざく雨の音。この時期梅雨ということもあり、すさまじい豪雨が出迎えてくれた。まあジタバタしても始まらないので、雨が止むことを祈って出発。

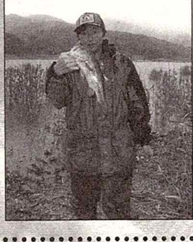
そして山中湖に到着。しかし雨は止むどころか勢いを増すばかりで、かなり萎えてキュ～な感じだ。だが駐車場からやる気満々で出ていく人たちの姿に勇気づけられ、郷司さん、山中さんのオススメというポイントへ赴く。そして土砂降りの中、我々は釣りを開始したのだった。

いざ開始!!

釣り始めるやいなや、郷司さんが第一投目でいきなりヒット！しかもなかなかの大物だ。セガ陣営は一気に沸き立ち、短時間のうちに山中さんが1匹、さらに郷司さんが1匹釣り上げる。一方我らは釣果ゼロ。運が良ければ初心者でも釣れるが、腕の差というものも確実に存在するようだ。しかも我々神保町バサーズは、激しい雨と寒さに耐えきれず車へ速攻退避。装備が甘かったこともあるが、靴下やシャツはおろか、パンツまでびしょぬれで鼻を垂らしつつ寒さにうち震えて暖をとっていた。

だが!!午前9時を回ったあたりで雨はパッタリと止んだ。我らは喜び勇んで飛び出す。

その直後SHOが1匹釣り上げる。さすがスピードタイプといったところか？続いてバサ兄いが小さいながらも1匹上げる。昼食後、黙々と釣っていたずるずるも35センチクラスを釣り上げ、何とか坊主は出さずに済んだ。…といったところで日も傾いてきたので終了。時間は午後5時。



セガの郷司さんが1stキャストでヒット！こりゃでけえ。



左から山中さん、郷司さん、SHO、バサ兄い、ずるずる。みなさんお疲れ。また行きましょう!!

結果は開発チームが郷司さん、山中さんともに2匹ずつで計4匹。神保町バサーズは各人1匹で計3匹。まあ負けではあるが、このときは正直勝敗はどうでもよく、丸一日釣りを堪能した満足感で一杯。セガの両氏にもいろいろ教わり、経験の浅い我らには大変勉強になりました。ぜひともまた行きたいもんです。

てなわけで長らく連載してきたゲットバスの記事も今回で最後。セガから釣りゲーが出たらまた会いましょう。アデュー。

ゲーメスト コミックス 新刊のお知らせ

ゲーメストコミックス

京VS庵 炎の対決 4コマ決定版



あのKOFシリーズの総決算的ギャグ4コマが遂に登場!

大人気キャラ・草薙京と八神庵がメインとなってギャグバトルを展開。シリーズ最新作'98の入門書としても最適の一冊。また鷹岬諒先生や鎧良寿先生描き下ろしのイラストも必見!!

本体価格 590円 +税 A5判

7月25日発売予定

©SNK 1997



～幕末浪漫～ 月華の剣士

藤田文士

『～幕末浪漫～ 月華の剣士』待望の単行本化!!「ゲーメスト」「コミックゲーメスト」の連載分に、110ページの描き下ろしを追加して遂に完成。単行本でしか読めないおまけページも収録!!

好評発売中!!

本体価格 980円 +税 A5判

©SNK 1997

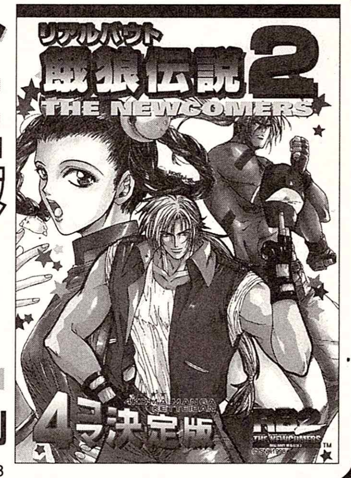
リアルバウト 餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 4コマ決定版

あの餓狼が再びここに!!今度はニューキャラを加えて再び爆笑の渦へ(笑)!リアルバウト餓狼伝説2・4コマ決定版、今度も熱いぜ!

好評発売中!!

本体価格 620円 +税 A5判

©SNK 1998





とりばかコミックアンソロジー①

インコびより

新声社の動物コミックシリーズ 第2弾登場!!

「ねこばか」に続く動物コミックス完成! 今度はインココミック編。鳥好きな人、みんなよっといで!

好評発売中!!

本体価格 680円 +税 A5判

ねこばかコミックアンソロジー⑥

ねこなかま

ねこ好きな人へ贈る本格派のねこばかコミックついに第6巻!パワーアップした内容もさることながら、今回の表紙は皆さんおまたせの須藤真澄先生だ!描き下ろしポスターも付いて超お買い得!!

好評発売中!!

本体価格 780円 +税 A5判

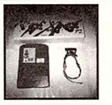


発売元／株式会社新声社 GAMEST
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストZERO3+KOF'98の豪華組合わせセットが格安で!

ストZERO3+KOF'98 ベガJR DXセット


ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV−1(中古)
ベガJR DX
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥372,000**

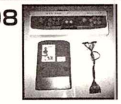
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 / 初回 ¥19,748 ¥19,100×23回 / 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

ストZERO3+KOF'98 シグマセット


ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV−1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥392,000**

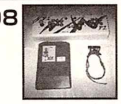
初回 ¥37,844 ¥36,900×11回 / 初回 ¥21,428 ¥20,100×23回 / 初回 ¥15,372 ¥14,300×35回

ストZERO3+KOF'98 ボードマスターセット


ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV−1(中古)
ボードマスター
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥382,000**

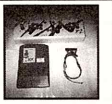
初回 ¥36,424 ¥36,000×11回 / 初回 ¥20,588 ¥19,600×23回 / 初回 ¥16,212 ¥13,900×35回

ストZERO3+KOF'98 ベガJRセット


ストZERO3(ロム)マザー(中古)
KOF'98 MV−1(中古)
ベガJR
特製共通ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥366,000**

初回 ¥34,812 ¥34,500×11回 / 初回 ¥19,244 ¥18,800×23回 / 初回 ¥16,156 ¥13,300×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥198,000**

初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回

ストZERO3 シグマセット


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥218,000**

初回 ¥21,276 ¥20,500×11回 / 初回 ¥11,412 ¥11,200×23回 / 初回 ¥10,388 ¥7,900×35回

ストZERO3 ボードマスターセット


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥208,000**

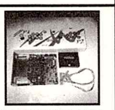
初回 ¥19,856 ¥19,600×11回 / 初回 ¥12,872 ¥10,600×23回 / 初回 ¥7,728 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット


ストZERO3(ロム)
マザーボード(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥192,000**

初回 ¥18,244 ¥18,100×11回 / 初回 ¥11,528 ¥9,800×23回 / 初回 ¥7,672 ¥7,000×35回

KOF'98 ベガJR DXセット


KOF'98(ソフト)
MV−1(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥216,000**

初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回 ¥11,256 ¥7,800×35回

KOF'98 シグマセット


KOF'98(ソフト)
MV−1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥236,000**

初回 ¥22,952 ¥22,200×11回 / 初回 ¥12,924 ¥12,100×23回 / 初回 ¥9,576 ¥8,600×35回

KOF'98 ボードマスターセット


KOF'98(ソフト)
MV−1(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥226,000**

初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

KOF'98 ベガJRセット


KOF'98(ソフト)
MV−1(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥210,000**

初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 / 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 / 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット モニター・Qサウンドステレオ付


ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ベガJR DX×1、ハーネス×1
29インチモニター(新品)、RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥308,000**

初回 ¥29,656 ¥29,000×11回 / 初回 ¥16,672 ¥15,800×23回 / 初回 ¥13,328 ¥11,200×35回

ストZERO3 シグマセット モニター・Qサウンドステレオ付


ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2、ハーネス
29インチモニター(新品)、RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥328,000**

初回 ¥31,396 ¥30,900×11回 / 初回 ¥18,352 ¥16,800×23回 / 初回 ¥15,148 ¥11,900×35回

ストZERO3 ボードマスターセット モニター・Qサウンドステレオ付


ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ボードマスター、ハーネス
29インチモニター(新品)
RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥318,000**

初回 ¥31,076 ¥29,900×11回 / 初回 ¥17,512 ¥16,300×23回 / 初回 ¥12,488 ¥11,600×35回

ストZERO3 ベガJRセット モニター・Qサウンドステレオ付


ストZERO3(ロム)CPⅡマザー(中古)
ベガJR、ハーネス
29インチモニター(新品)
RGBコード
Qサウンドミニコンポ

通販特価(送料・税込) **¥302,000**

初回 ¥29,464 ¥28,400×11回 / 初回 ¥16,168 ¥15,500×23回 / 初回 ¥12,432 ¥11,000×35回

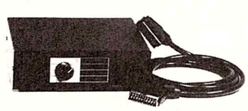
アップスキャンコンバーター
XRGB−2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥26,000



ディスプル 通販特価(送料・税込) ¥18,800
(XRGB−1の廉価版 定価¥19,800)
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500


ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000


21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000	ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
12色リボンコード(1m)	¥200	〃 2L12Bパネル	¥13,500
24¢SW	¥150	レバーLS32	¥1,500
56PJコネクター	¥550	30¢ボタンSW	¥150
圧着端子	¥20〜	レギュレイター	¥5,500
光センサーレバー	¥3,000		
レバー(サンワ製)	¥1,700		
連射基板	¥5,500		
東映製モニター(25インチ)	¥65,000		

大放出! センチメンタルグラフティ フィギュア(キャラコレ)


P1、P2(全12体) − ¥2,400(送料・税込)
P1(6体) ——— ¥1,400(送料・税込)
P2(6体) ——— ¥1,400(送料・税込)

他のコレクションも50〜90%引きで販売しております

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV−21SP1)


¥43,000
21P用アダプター ¥5,000

2L12B
ブラストシティ(中古) ¥16,500
2L12B
ニューアストロシティ(中古) ¥12,500


29インチ新品モニター(アストロシティ用) 定価¥98,000


通販特価¥105,000(送料・税込)
■分割払い
初回¥18,980 ¥18,800×5回
初回¥9,960 ¥9,900×11回
初回¥7,760 ¥5,300×23回

※プレイステーション、サターン用21Pアダプター ¥20,000

29インチ新品モニター Qサウンドミニコンポ付
¥117,000→¥108,000
通販特価 ¥115,000(送料・税込)


←AIWA ミニコンポ LCX−350 Qサウンド搭載

今回のお買得基板

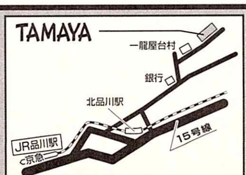
ガンバード	12,000
バイパーフェイズワン	25,000
ナムコクラシックコレクションvol.2	23,000
私立ジャスティス学園	95,000
D&D2(ロム)	35,000
でろーんでろでろ	15,000
スターグラディエイター2	28,000
マーブルスーパーヒーローズ(ロム)	5,000
ストZERO(ロム)+ストZERO2(ロム)	3,000
エアガイツ	68,000
カプコン	
X−MENvsストリートファイター(ロム)	18,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターⅡ	3,000
ストリートファイターⅢ	38,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	5,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	5,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	28,000
マーブルvsカプコン(ロム)	78,000
ナムコ	
鉄拳2	28,000
鉄拳3	128,000
子育てクイズマイエンジェル	5,000
スーパーワースタ93	3,000
セガ	
コラムス	3,000
バーチャファイター3(PCB)	58,000
バーチャファイター3tb(ロム)	98,000
バーチャロン(パネル付)	75,000
コラムス'97(ロム)	5,000
ラストブロンクス	88,000
タイトー	
アルカノイド(センサー付)	12,000
火激	8,000
グリッドシーカー	28,000
地獄めぐり	5,000
パニックロード	3,000
まじかるデート	5,000
その他	
アームドポリスバトライダー	68,000
R−TYPE LEO	12,000
がんばれギンくん	5,000
ギャロップ	8,000
スーパーイーグルショット	5,000
ソニックウイングス	8,000
ソルディバイド	28,000
ダウンヒル	12,000
デスブレイド	10,000
とべポリスターズ	15,000
爆裂ブレーカー	12,000
ハチャメチャファイター	12,000
魔剋伝説	5,000
レディバグ	8,000
ロジックプロ2	12,000

新製品
●ストZERO3 129,000(予)
通販特価¥130,000(送料・税込)
分割/¥12,200×12回 ¥6,600×24回
●KOF'98(ロム) 148,000(OP)
通販特価¥149,000(送料・税込)
分割/¥14,000×12回 ¥7,600×24回
●ストZERO3+KOF'98(ロム)
通販特価¥256,000(送料・税込)
分割/¥24,100×12回 ¥13,100×24回
●サイキックフォース2012 ¥298,000→¥283,000
通販特価¥298,000(送料・税込)
分割/¥28,100×12回 ¥15,300×24回
●ソウルキャリバー(ナムコ) 予約受付中

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み

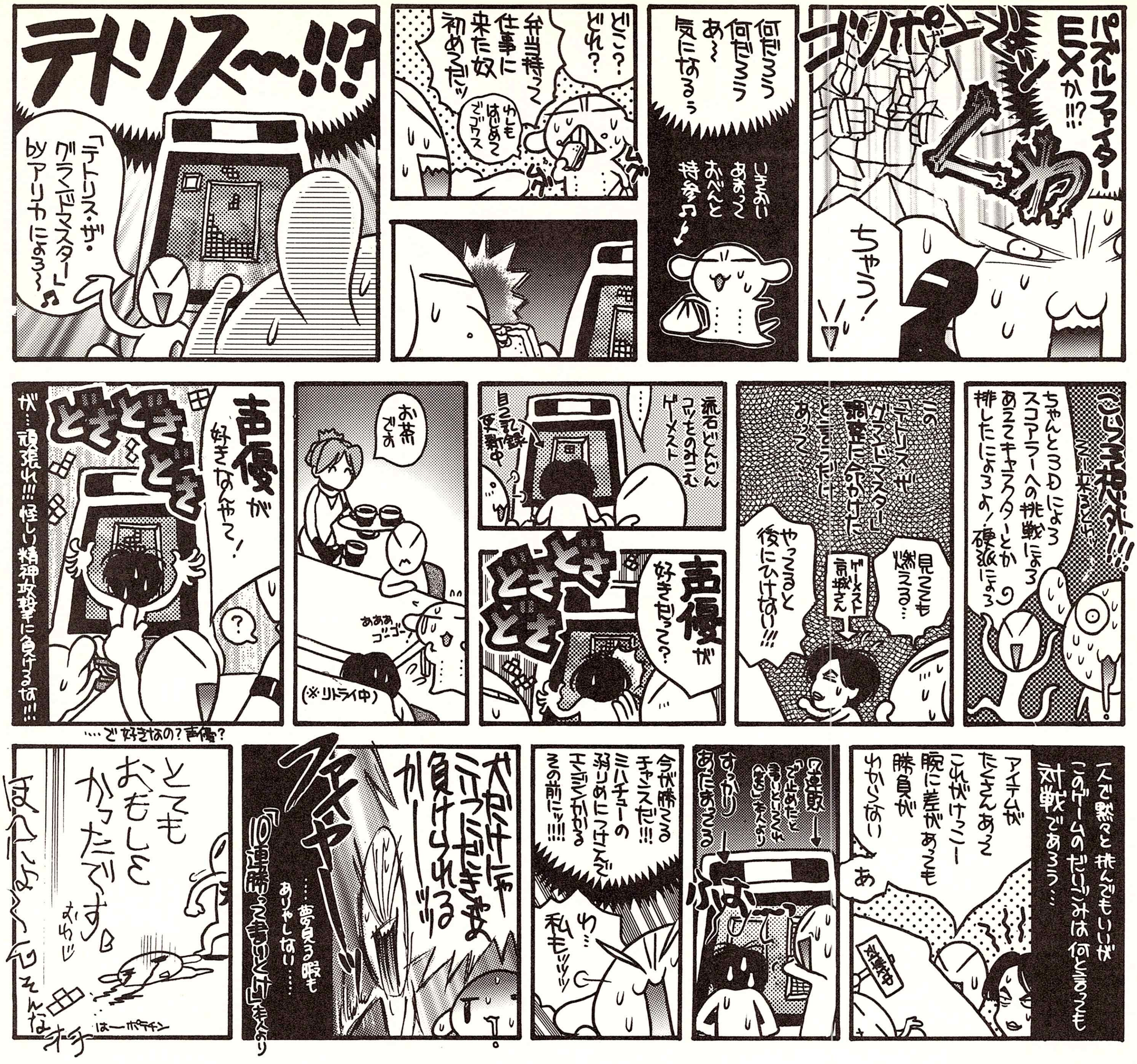
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。





第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート(希望)作品
こんなARIKA
ROUND2 FIGHT 4 発目
・KOBAYASHI・小林真文・MAFUMI・
ああ まふ子の おんよし さん♡
まりっ
アリカのことばっかりで…自分のCM忘れてた♥
ゲーム会議
いいんだよ!
アリカのことばっかりでッ アリカが金出してるアリカの広告ページなんだからッッ
しょーがないからアリカの話でもしよう……
きぶだってや この三原というんは ホンマもん むちゃくちゃですやん
んなもんあるかい!!?
先日アリカの取材を断わり別件でセガの取材に行きました
オイタン
おもろいネタがあんのに
いや先方がどーしてもその日しかダメらしいんで… 今回はすんません
まぁしゃーないな
でセガに行ったところ広報の笠原さんが現れて……
小林さんですよね?
あい…
アリカの三原さんから伝言をあずかってます
げぇ
この疫病神!!
ぐは
そりゃこっちのセリフっ
た…たしかに伝えましたよっ
わっはっは
実は今日アリカの取材とダブってたんですけどねっ
こっちの方が面白そうだからけったんですわ!!!
はっはっはーい
ヤケ
実際たいへん楽しい取材で気分よく帰宅
ピコ ピコ
聞き覚えのある声で
アリカの仕事より面白そうだったとりうことでセガに行ったらしいのう
ぴ〜〜
肉声っ
留守電が一件……
ピー
はっ早え!!
見張られてる!? つーか笠原さん… 生ける端末なん!?
でも今回はアリカも面白そうなんで取材に行ったんだよ♡
もぐ
おい…
ほう
新作ゲームを取材しにゲーメストが来るんやけど来りい!
え!? 新作!!?
まさか例の業務提携を結んだナムコとの!!?
あら
ちゃう 全然関係ないパズルゲーム
ぽてちん
ぱずるっ、げぇむぅ!?!!
そーそー しかも3D♡
……
肉



と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

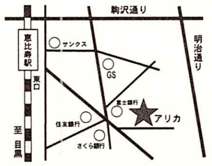
【勤務地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00〜18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)



ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

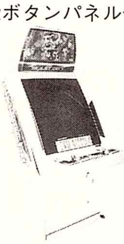
ほしい物を今すぐ手元に！！

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000（税込）

初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM マーブルvsカプコン 組込



通販価格￥410,000（税込）

初回￥39,000　￥38,200×11回
初回￥23,100　￥21,100×23回
初回￥16,320　￥14,200×35回

SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込

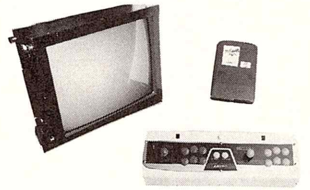
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥480,000（税込）

初回￥44,800　￥44,800×11回
初回￥24,800　￥24,800×23回
初回￥19,960　￥16,600×35回

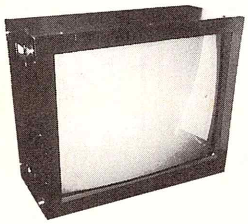
CAPCOM マーブルVSカプコン ボードマスター 25インチモニターセット



通販価格￥260,000（税込）

初回￥25,000　￥24,200×11回
初回￥14,200　￥13,400×23回
初回￥10,520　￥ 9,000×35回

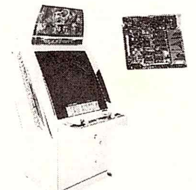
キョーワオリジナルモニター ＜販売始めました＞



価格　25インチ　￥58,000
　　　18インチ　￥38,000

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット

（筐体12ボタンパネル仕様）



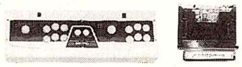
通販価格￥380,000（税込）

初回￥36,200　￥35,400×11回
初回￥20,400　￥19,600×23回
初回￥13,760　￥13,200×35回

SNK リアルバウト 餓狼伝説2 ボードマスターセット

通販価格￥230,000（税込）

ボードマスター
MV・IA
リアル餓狼2
ハーネス



初回￥22,200　￥21,400×12回
初回￥13,800　￥11,800×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

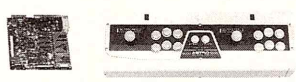
通販価格￥240,000（税込）



初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

NAMCO エアガイツ ボードマスターセット

通販価格￥280,000（税込）

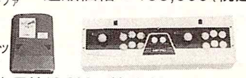


初回￥26,500　￥26,100×11回
初回￥16,000　￥14,400×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

通販価格￥195,000（税込）

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZERO 2 アルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回￥18,200　￥18,200×11回
初回￥11,800　￥10,000×23回
初回￥ 9,640　￥ 6,700×35回

CAPCOM ストZERO3

CPⅡシステムで登場！
値引き致します。
お問い合わせ下さい。

SNK キングオブ98'

今年もでました。
予約受付開始します。
お問い合わせ下さい。

CAPCOM

ストZERO3	予約受付中
ストリーファイターEX2	値引き有り
マーブルVSカプ・クラッシュ（新品・カート）	125,000
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	55,000
ストリートファイターⅢ	28,000
ウォーザード	28,000
クイズ　虹色町の奇跡（カート）	5,000
ヴァパイア（カート）	3,000
ヴァンパイアハンター（カート）	4,000
ヴァンパイアセイヴァー（カート）	5,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート）	15,000
ポケットファイター（カート）	25,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	35,000
X－MEN VSストリートファイター（カート）	25,000
D&DⅡ（カート）	33,000
スーパーストⅡX（カート）	4,000
ストZERO2（カート）	5,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	15,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
バトルサーキット（カート）	20,000
トップシークレット	20,000

KONAMI

グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	48,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな　ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
パンクショット	5,000

NAMCO

鉄拳3		128,000
ゼビウス3D／G		45,000
ダンシングアイ		40,000
トイポップ		50,000
グロブダー		68,000
ファイナルラップR		50,000
イシターの復活		88,000
ドルアーガの塔		75,000
リブルラブル		45,000
マッピー		42,000
パック&パル		45,000
ディグダグ		30,000
ゼビウス		28,000
ニューラリーX		65,000
ワンダーモモ		80,000
ドラゴンスピリッツ		55,000
ギャラクシアン		35,000
ボスコニアン		45,000
クラシックコレクション2		42,000
タンクフォース		32,000
モトス		32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ		12,000
ティンクルピット	©	5,000
ギャラガ	©	12,000
ギャラクシアン	©	12,000
ニューラリーX	©	12,000
パックマン		12,000

TAITO

サイキックフォース2012	値引き有り
パズルボブル4（新品）	160,000
パズルボブル２（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

バーチャロン2（CVTキット）	要問合せ
ダイナマイト刑事（ロムキット）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（PCB）	値引き有り
デッドオアアライブ2（STVロム）	値引き有り
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	110,000
バーチャファイター3TB（PCB）	158,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	118,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	118,000
バーチャファイター３（PCB）	95,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	118,000
ゼロガンナー（PCB）	148,000
バーチャーファイター２（ジャマハーネス付）	30,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ　レオ	28,000
フック	25,000
海底大戦争	25,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

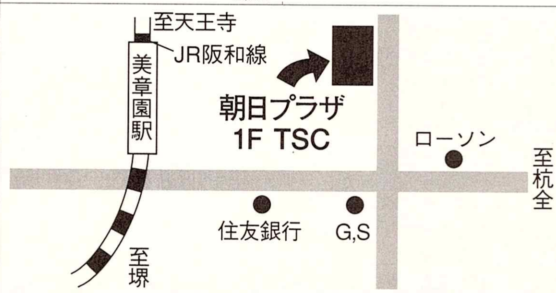
キングオブファイター98'	値引き有り
リアルバウト餓狼伝説2	値引き有り
メタルスラッグ2（新品）	96,000
月華の剣士	30,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP（カセット）	30,000
ゴーカイザー（カセット）	20,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ドンパチ	40,000
豪血寺一族2	20,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2（新品）	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
電電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
ライデン	20,000
ソニックウィングス	10,000
ガンバード	18,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
魔法大作戦	15,000
Vファイブ	12,000



TSC
有限会社　哲信クリエイト
〒545-0003　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
　　　　相互信用金庫本店（普）0030322

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。

複数同時にご注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。

また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社へ問い合わせてもらってください。

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数	本
条件	書名
買切	
担当者	
	回
	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数	冊
条件	書名
担当者	
	回
	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数	冊
条件	書名
担当者	
	回
	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

D&Dシャドーオーバーミスタラ No.34	本体価格 1,437円	冊
X-MENvs.STREET FIGHTER	本体価格 1,437円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ No.71	本体価格 980円	冊
ストリートファイターIII No.75	本体価格 1,350円	冊
鉄拳3 Act.1 No.76	本体価格 850円	冊
ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル No.77	本体価格 850円	冊
鉄拳3 Act.2 No.84	本体価格 980円	冊
電車でGO！ No.82	本体価格 1,100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ97グラフィカルマニュアル No.86	本体価格 980円	冊
ヴァンパイアセイヴァー テクニカルマニュアル No.89	本体価格 1,350円	冊
鉄拳3 Act.3 No.97	本体価格 1,280円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 テクニカルマニュアル No.99	本体価格 1,280円	冊
ギャルズアイランド5	本体価格 1,219円	冊
ポケットファイター No.105	本体価格 1,380円	冊
月華の剣士 〜開花編〜	本体価格 1,048円	冊
ザ・ベストゲーム2 No.112	本体価格 1,980円	冊
私立ジャスティス学園 熱血大全	本体価格 1,600円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

速攻生徒会① 小川雅史	本体価格 485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史	本体価格 505円	冊
さくらがんばる！ ① 中平正彦	本体価格 534円	冊
さくらがんばる！ ② 中平正彦	本体価格 550円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ① 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ② 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ③ 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
パラレルトラッパーズ！ いのうえ空	本体価格 550円	冊
闇のギース 天獅子悦也	本体価格 880円	冊
エクスカリバー 集田祐里子	本体価格 880円	冊
伊藤真美カプコンセレクション"マレフィカルム" 伊藤真美	本体価格 950円	冊
アクアリウム 須藤真澄	本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー①	本体価格 780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー②	本体価格 780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑩	本体価格 590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ①	本体価格 590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ②	本体価格 590円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）
（条件）買切

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 No.20	本体価格 4,660円	本
リアルバウト餓狼伝説 No.24	本体価格 4,660円	本
ストリートファイターZERO2 No.25	本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ No.27	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース No.28	本体価格 5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 No.29	本体価格 4,660円	本
レイストーム No.30	本体価格 5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER No.31	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 No.32	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 No.33	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX No.34	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII No.36	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 ACT.1 No.37	本体価格 5,800円	本
鉄拳3 ACT.2 No.38	本体価格 5,800円	本
怒首領蜂 No.39	本体価格 5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー No.40	本体価格 5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 No.41	本体価格 5,800円	本

注文日　月　日

株式会社　新声社



３００坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
COMIC TORANOANA
HP : http://www.toranoana.co.jp/
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
サンシャイン通り
60階通り
コミック虎の穴池袋店
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店　平日12:00～21:00 (一号店のみ20:00)
休日10:00～21:00 (一号店のみ20:00)
虎で売りたい
同人誌募集
くわしくは
03-5256-2882まで
古書も高価買取中
30冊以上着払いOK！
くわしくは
03-5256-2019まで
秋葉原1号店　*MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1-8-7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
秋葉原2号店　*新刊コミック・書籍
千代田区外神田1-9-8木村ビル3F＆4F TEL:03-5256-2055
秋葉原3号店　*新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F TEL:03-5256-2838
秋葉原4号店　*古書・古同人誌専門フロア
千代田区外神田3-11-2ロック2 7F TEL:03-5256-2019
通信販売カタログ「虎通」
毎月20日発行
定価500円
通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能！
〒101-0021 千代田区外神田3-10-12
日加石油ビル3F
TEL:03-5256-2889
FAX:03-5256-2898
営業時間12:00～21:00



ゲーメストムック常備店　すばらしい本屋さん136軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西４丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北１条西３
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒４条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
TEL.0245-23-0366
●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば１Ｆ
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市中央区富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカー３Ｆ
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート３Ｆ
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル２Ｆ
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　6Ｆ
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー７Ｆ
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●ヤマギワソフト館６Ｆゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビア２Ｆ
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル１Ｆ
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア１Ｆ
TEL.03-5361-3301
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富ビル１Ｆ
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館６Ｆ
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル５Ｆ
TEL.03-3462-2704
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16ＫＨビル１Ｆ
TEL.03-3458-1430
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田ＮＴビル
TEL.03-3495-7289
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区下北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトＴＯビル１Ｆ
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西１号館B1
TEL.03-3984-0018
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野廣小路ビル１Ｆ
TEL.03-3833-3411
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-12-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル１Ｆ
TEL.0427-25-6651
●ブックセンターリブロ
町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店７階
TEL.0427-26-0570
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル２Ｆ
TEL.0426-45-9121
●くまざわ書店コミックラン
ドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺ＭＲビルＢ１Ｆ
TEL.0422-45-5431
●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●TSUTAYA調布国領店
東京都調布市国領町1－36－1
TEL.0424-86-3701
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII１Ｆ
TEL.03-311-8761
●宮脇書店藤沢店
神奈川県藤沢市石川457
TEL.0466-88-8126
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
☆ブックデポ書楽
埼玉県与野市上落合2-3-5アルーサB館
TEL.048-859-4946

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第３土地区画35街区３
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山ニツ5-2-21桜井ビル２Ｆ
TEL.025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市神尾2-9-14ライフビル２Ｆ
TEL.025-245-4141
●文教堂佐久店
長野県佐久市小田井613-1
TEL.0267-65-8170
●ツタヤ岡谷店
長野県岡谷市田中町2-8-5
0266-26-0623

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル１Ｆ
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館２Ｆ
TEL.075-221-0348
●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●丸山書店高野店
京都府京都市左京区高野東開町20
TEL.075-791-6268
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5F
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール４Ｆ
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館６Ｆ
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●ＢＬサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２Ｆ
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3Ｆ
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街２Ｆ
TEL.0886-26-6368
●明屋書店　伊予店
愛媛県伊予市米湊1196-2
TEL.0899-82-5522
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

（※このリストは平成10年7月現在のものです）
（☆マークは、新たに加わった書店です）

素晴らしい本屋さんとは

素晴らしい本屋さんとは、天下無敵！唯一無比！のアーケードゲーム情報誌、「ゲーメスト」のバックナンバーを常備している本屋さんのこと。過去のゲームの攻略記事・特集記事が読みたくなったら、このリストを参考に、お近くのお店に問い合わせてみよう！

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「素晴らしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・渡部貴幸
TEL.03-3283-9326

狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

6月7日現在

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り７－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模祐介)	19,244,340	へたれ	ALL　連付 残×1
2	エスプレイド (J－B5th)	21,100,850	もっと伸びるはず T.Kiz	ALL　連付 残×1
3	エスプレイド (美作いろり)	16,721,590	もうやらない 誰か抜いて　OGP	ALL　連付 残×0
4	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,570,630	RGD－NAS	ALL　連付 鳥248万
5	ブレイジングスター (DINO246)	44,688,920	タコ死に L.F.O.☆	1c ALL 連付
6	D&DⓇS.O.M (ドワーフ)	3,829,839	あと20万 へたれ	1c ALL
7	スプラッタハウス	211,400	本当にクリアしただけ OGP	1c ALL
8				

通信欄　●とりあえず当店のホームページ開設しました♡基本はマジメですが何せ私が担当した所もありますので…まず見てやってください。当店はこんな感じです（笑）（これが秘密プロジェクト）　店員まりい
http://www.rrac.or.jp/~htr/

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,740,100	渡辺	1コイン　ALL カイリ有　KO
2	ストリートファイターEX2 (春麗)	1,750,100	渡辺	1コイン　ALL カイリ有　KO
3	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,891,900	渡辺	1コイン　ALL シャドウ有　KO
4	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	1,269,000	JOE	1コイン　ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎)	1,401,900	我愛称	1コイン　ALL アルフレッド有
6	リアルバウト餓狼伝説2 (クラウザー)	1,220,300	遠藤	1コイン　ALL アルフレッド有
7	リアルバウト餓狼伝説2 (不知火舞)	1,310,500	モモコプリシラ	1コイン　ALL アルフレッド有
8	天草降臨 (ナコルル)	7′04″36	零沢	1コイン ALL

通信欄　●最近は、少しハイスコア申請がさみしいので、みなさまガンバッテください。

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央３－６－１　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,583,700	(和) シャロンつえー	ALL
2	ストリートファイターZERO2 (春麗)	1,560,800	(和) 今ごろストゼロ2	ALL 豪鬼なし
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	984,200	(和) てんすう　ひっくーい	ジェダまで
4	リアルバウト餓狼伝説2 (シャンフェイ)	1,278,200	S.S ツートッ名古屋のな!!	ALL Ⓑ有り
5	リアルバウト餓狼伝説2 (秦崇秀)	1,250,500	S.S　長迫君、元気にやってる?	ALL Ⓑ有り
6	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,227,200	S.S スコア出ね～	ALL Ⓑ有り
7	リアルバウト餓狼伝説2 (キム)	1,227,900	S.S 銃剣道最高!!	ALL Ⓑ有り
8	リアルバウト餓狼伝説2 (テリー)	1,265,400	S.S　RB2全キャラクリア記念	ALL Ⓑ有り

通信欄　●今回のハイスコア申請はたったの2人。ということで全国スコアラーはタカラ島が狙い目ですよ！地元プレイヤーもがんばってください。加藤君・大川君・六田君期待してますよ。この号が発売の頃にはサッカーの結果が出てるでしょうがVストライカーもよろしく！

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り８丁目南３－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	101,376,370	T³－ガッツな歯ごたえ[弘]	ALL　1P側(連) ミクラス×20
2	プラスアルファ	10,000,000＋α	T³－ATS[弘]	8－4で達成 (連)
3	1942	11,995,820	T³－ATS[弘]	ALL 残機つぶし大失敗
4	ファンタジーゾーン	41面(6－1)	BOJ	220万 (連)
5	ヘルファイヤー	4－10	BOJ	160万
6	奇々怪界	44面(6－4)	TSU　全一は270万点?とても無理っス	170万 (連)
7	ソロモンの鍵	1コインALL	このゲーム1千万点出るの?情報求む！	1ミス　960万 隠し部屋×7
8				

通信欄　●当店では格闘ゲームはもちろんのこと、麻雀ゲームも大人気です。ホットギミックとファイナルロマンス4の対戦通信台＋α台で夕方には満席になります。もちろん脱衣シーンをカットする輩もいないのでギャラリーも大変楽しめます♥　by一担当君

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央３－８－33ピースビル南町通り１F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	1,904,300	UEP	ALL
2	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	1,625,100	NWO	ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ (P38ライトニング)	1,553,200	LFY－XYZ	2－1　(連)
4	ストライカーズ1945Ⅱ (キ83疾風)	2,854,900	デスメタルウーハー将軍	2－8　(連)
5	ストライカーズ1945Ⅱ (DH98モスキート)	2,008,000	CF－SSS	2－6　(連)
6	エスプレイド (J－B5th)	20,445,600	KAM	ALL　(連)
7	エスプレイド (美作いろり)	14,473,990	LFY－XYZ ラバー＋ポッパーの力	S－5　(連)
8	シーバスフィッシング	11.2kg	NWO	

通信欄　●RW D店のMさん、アコードワゴン大事にしましょう。
お互いに気をつけましょう。　A・S

レタス702

北海道札幌市北区北７条西２－15－１　TMビル１F　☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,988,800	やりすぎ芸人(三角跳び)CSM－奴隷	ALL
2	エスプレイド (美作いろり)	24,082,650	TBCの弟子Endoドリチンスキンシップ	ALL　残×1 バリア満タン
3	Gダライアス (ニュー)	38,722,700	T³－胸ぐらスキンシップ(弟子)(尻)ぬぐい	ALL(連) 512×2
4	Gダライアス (クシー)	33,382,560	T³－吉村(よ)かいち)弟子2号	ALL(連)
5	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	103,189,220	T³－ATS(弘) (弟子3号)	ALL(連)　2p側 ミクラス×20
6	ブレイカーズ	18,284,300	ZZZ (弟子入り希望)	ALL(連)　ショウ P×15　超×18
7	バトルガレッガ (チッタ)	14,756,330	T³－吉村(よ) (TBCの孫弟子)	ALL(連) 勲章2回落ち
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,524,030	T³－吉村(よ)ほくほく線にひかれた男	ALL(連) 5面1123万

通信欄　●ホワイトハウス箱崎店の島袋様、ビデオ撮りのシステムを親切にお教えくださり、ありがとうございました。　by TBCの愛弟子(店)
●新コーナー今月のTBC（師匠）東京のみなさま、ほくほく線にひかれていけませんでした。すいません。とくにWIZ師匠。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町１－２－２セブンビル１F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ドクトリンダーク)	2,036,000	M.X	ALL シャドウ有
2	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,794,200	HIR	ALL シャドウ有
3	ストリートファイターEX2 (チュンリー)	1,735,200	K.I	ALL シャドウ有
4	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,666,200	MAX	ALL シャドウ有
5	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,541,800	D.M	ALL シャドウ有
6	ストリートファイターEX2 (ガイル)	1,524,800	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2 (秦　崇秀)	1,304,500	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL アルフレッド有
8	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,047,700	M.X	ALL

通信欄　●ストリートFEX2好評稼働中！スコア申請大歓迎です。
この号がでる頃にはストZERO3が入荷しているでしょう!?もちろんキングは１プレイ50円です。みなさんプレイに来てね！お待ちしています。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町８－17　☎（018）831－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	1,796,700	POA	ALL　Ⓟ×4 シャドウ有
2	ストリートファイターEX2 (ほくと)	1,760,700	あおい紫	ALL カイリ有
3	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,666,400	OMT	ALL シャドウ有
4	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	1,723,800	さくらと風呂に入る会会長　キャサリン	ALL シャドウ有
5	ストリートファイターEX2 (隆)	1,606,800	さくらと下校する会会長　キャサリーヌ	ALL シャドウ有
6	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	1,357,800	VHS	ALL　Ⓟ×2
7	エアガイツ (ティファ)	6′03″82 105,110	あおい紫	ALL　ティファ クラウド有
8	エアガイツ (クラウド)	7′18″98 82,840	手形エスプレイ党 NHK	ALL　ティファ クラウド有

通信欄　●七夕の短冊にはもちろん「おもしろいゲームが出ますように」と書きましたか?●さて当店では来たる19・20日に対戦大会を開催します。EX2、ティンクルスター、ターボも予定していますが、希望があればほかも考慮します。●H.P.に掲示板ができました。よろしく！　Ⓣ

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西２条南10丁目７番地　☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (TOP)	7,327,250	SS用ソフト予約済 OSC－SYD	5Aボス
2	レイディアントシルバーガン (プラクティス)	50,078,320	全国8万台? ONOKEN	
3	レイディアントシルバーガン (3A)	326,340	カスリ天国激突地獄 ONOKEN	
4	レイディアントシルバーガン (3B)	1,110,630	CD買おうかな…… ONOKEN	
5	レイディアントシルバーガン (3C)	804,370	OSC－SYD	
6	レイディアントシルバーガン (3D)	697,700	???	
7	レイディアントシルバーガン (3E)	1,055,200	OSC－SYD	
8	バイライダー (マリア、ストローマン、アダム)	8,488,910	OSC－SYD	(連)　上級コース 6ボス

通信欄　●只今、絶好調のシルバーガン。シューターだけではなく、一般のお客様もプレイしてほしい。あと、シューティング以外のハイスコアも常時募集中です。たとえばポケベル早押しとか（笑）
担当　ONOKEN

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町１－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (D・ダーク)	1,702,600	M.X	ALL
2	ストリートファイターEX2 (リュウ)	1,619,000	FIN	ALL シャドウ有り
3	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,535,900	BLASTER	ALL
4	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,486,100	WAN	ALL
5	エスプレイド (J－B5th)	20,597,340	GOR	ALL 残1
6	スターグラディエイター2 (カエデ)	169,500	REI.S	ALL
7	スターグラディエイター2 (ベクター)	5′28″95	TOS	ALL
8	ファイティングヴァイパーズ2 (バン)	1′57″85	S.K	ALL

通信欄　●ゲームはバンデット◆3年前はVF2全盛期。今は???対戦連コンも聞こえずデモ音のみが・・・さあ、今日も見学&アイスじゃ攻撃でダウン寸前か！橋龍大不況でもう大変だよ☆やっぱ岩国哲ちゃんに期待するしかないね☆ZENちゃん・史ちゃん勤勉肉棒強化☆

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1 竹久ビルB1F ☎(043)242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(ストローマン×3)	1,929,960	TAK－ALAN	ALL 初級コース
2	バトライダー(ストローマン×3)	4,064,950	TAK－ALAN	5面 一般コース
3	バトライダー(スネイル,ガイン,カーペット)	9,169,200	MON	15面 BHI逃 特別コース
4	ライデンファイターズ2(スレイブ)	90,458,160	UKI－ACE	ALL 連付
5	エアガイツ(ナジーム)	97,310	ベルガー憲王	ALL
6	エアガイツ(ティファ)	108,970	ベルガー憲王	ALL
7	ストリートファイターEX2(ケン)	1,411,900	TAK－ALAN	ALL
8	バーチャロン2 オラトリオタングラム		ハイスコア募集中!	

通信欄: ●オラタンのハイスコア申請がなーい！千葉近辺でハイスコア出せる方はぜひ来てください！おねがいします！ ニセ刃心 忍

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9 ☎(0492)24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,850,000	KEN	ALL
2	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	1,784,900	神威(カムイ)	ALL
3	ストリートファイターEX2(シャドウ)	1,748,500	KEN	ALL
4	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	1,612,200	L・T	ALL
5	ストリートファイターEX2(ガイル)	1,531,800	D	ALL
6	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,433,600	DDG－スターブラチナ	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,340,900	DDG－スターブラチナ	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説2(不知火 舞)	1,236,200	DDG－R3	ALL

通信欄: ●これが載るころには、サイキックフォース2012が稼働していることでしょう。もしかしたら、オラタンも入っているかもしれない……。もちろん、タイムアタックも受け付けするので、みなさん来てくださいね。 担当 清水㊧ 山田

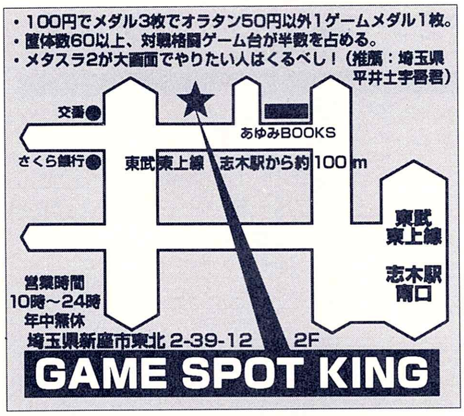
プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130 ☎(0246)43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(シャロン)	1,808,400	M.H	1cALL
2	ストリートファイターEX2(ガイル)	1,760,100	M.H	1cALL
3	ストリートファイターEX2(ケン)	1,723,000	M.H	1cALL
4	ストリートファイターEX2(リュウ)	1,711,400	M.H	1cALL
5	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,701,200	M.H	1cALL
6	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	1,611,300	M.H	1cALL
7	MSH vs SF(さくら,リュウ)	2,245,000	M.H	1cALL
8	私立ジャスティス学園(雹,雷蔵)	4,066,200	AAB	1cALL

通信欄: ●とにかくハイスコアのレベルが高く、対戦者も強い人が集まっています。「オレが法だ!!」と思う人、来なさい！あとM．Hさんハイスコア協力ありがとうございます。 by 新スコア担当なっちゃん





サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎(0240)32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(JUDGE SPEAR)	98,376,690	TMB	1cALL
2	メタルスラッグ2	4,893,420	S.H	1cALL
3	リアルバウト餓狼伝説2(ダックキング)	1,208,100	SSB	1cALL
4	リアルバウト餓狼伝説2(クラウザー)	1,306,000	KEN	1cALL
5	ストリートファイターEX2(チュンリー)	1,208,200	KEN	1cALL
6	ストリートファイターEX2(スカルマニア)	1,108,300	ABC	1cALL
7	鉄拳3(仁)	1'04"43	ナゾのサラリーマン	1cALL
8	Gダライアス(λゾーンλ)	42,726,900	GTO?	1cALL

通信欄:

ポールポジション

千葉県千葉市中央区春日2－25－5 三央第一ビルB1F ☎(043)203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(相模祐介)	25,633,450	YMN(牛久大仏)	ALL 残♡×5
2	エスプレイド(J－B5th)	23,441,850	HAL	ALL 残♡×1
3	エスプレイド(美作いろり)	21,643,660	G・W	ALL 残♡×4
4	バトライダー(特別コース)	9,067,610	SHI－MON	15面ALLGガットガインカーペ
5	怒首領蜂(タイプA)	257,212,290	残り5mm	2－7 517Hit A－L
6	怒首領蜂(タイプB)	318,769,500	きざみ君	2－7 713Hit B－L
7	モンスターランド(ゴールド集計)	8,346ゴールド	職捜し	ALL
8	達人	10,000,000+α	Ark	7周目5面 連なし

通信欄: ●店内ノート、およびインターネットにてレゲーリクエスト受付中！ http://www02.so-net.ne.jp/~pos/index.html

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波2746 レイクサイド1F ☎(029)243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	3,523,950	T・W神山みこ クリア出来ないよ～	6面のつり橋
2	リアルバウト餓狼伝説2	1,385,600	SOL	ALL+アルフレッド ジョー(使)
3	エスプレイド	23,288,270	SOL	ALL J－B5th(使)
4	レーシングジャム	2'07"946	TAKA01 2分06台なら可能	初級コース
5	レイヴレーサー	46"573	S・A「オフッ♥」	最上級
6	ぷよぷよSUN	228,719	Y・K	ALL アルル(使)
7	マーヴルvsカプコン	1,611,200	K・H	チュンリーとロックマン(使)
8	鉄拳3	2'55"50	Aki 最近、周囲にロリコンが増えた	ポール(使)

通信欄: ●今、当店のカウンターは趣味に走ってます。常連の方にも「アヤシイ」とよく言われますのでにゃ～。でも、もう止まらない、暴走し続けます。興味のある方はみに来てね～。「アヤシイ人間」T・W神山みこでした。ロリキャプターさくらもね♥ 井尾辺 渡

ベアランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4－13－6 ☎(027)232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,733,500	T.T	1cALL リュウ
2	ストリートファイターEX2	1,778,100	T.T	1cALL ケン
3	ストリートファイターEX2	1,626,200	ULC	1cALL ガイル
4	GダライアスVer.2(スーパーイージー)	32,562,830	007 初クリア達成	1cALL ミュー
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,210,400	O.T	ボンフウ 1cALL アル(有)
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,384,900	O.T「････」	テリー 1cALL アル(有)
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,284,900	H.K やったー!!	キム 1cALL アル(有)
8	怒首領蜂	227,680,810	R.A 2－3までノーミス。ノーボム	2－7 Cタイプ 連付

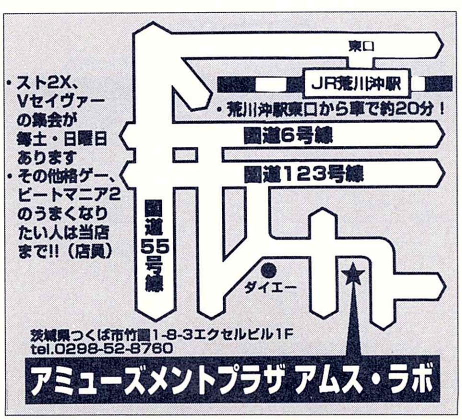
通信欄: ●毎月、第2、第4土曜にゲーム大会をやっています。みなで来てね！ 7月25日、バーチャロン、8月8日未定。8月22日バーチャロンになっています。(予定)上位の方には賞品有り？ P.S.南雲店、あまりあばれないでね！ by HIA

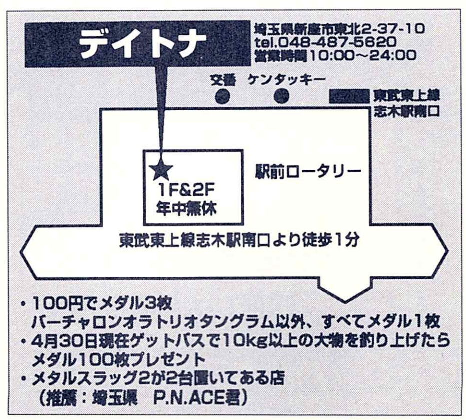
アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1－36－2 ☎(03)5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	5,306,350	モーニング娘♡最高	メガネ娘 ALL
2	ストライダー飛竜	76,500	モーニング娘♡最高	
3	ストリートファイターEX2	1,484,800	モーニング娘♡最高	シャロン1コイン ALL ノーミス
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,352,500	トルネードライガー	山崎1コイン ALL
5	エスプレイド	11,039,020	メシア?知らねールシファーになるネ♡デス	J－B5th
6	モンスターレア	140,540	STO	
7	ぶたさん	389,197	回転禁止の青春! ぶたさんキング♡	
8	忍者くん阿修羅ノ章	1,392,890	「かまいたちの夜」「街」金の栞達成!剣野	全31面・1コイン ALL

通信欄: ●常連通信Vol.7 モーニング娘♡最高です。私用ですが、モーニング娘のチケット取れたけど…2階でした▼シクシク▼新人さん、ガンバ！とりあえず、さよーなら！そして、K．I．Nさん君たちもさよーなら！(デス) P.S.みなさまのご来店おまちしてます。





アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎（042）576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2	34,038,870	AKIRA	1c、ALL ゾーン"λ"
2	GダライアスVer.2	31,144,970	AKIRA	1c、ALL ゾーン"μ"
3	GダライアスVer.2	37,451,460	A、、	1c、ALL ゾーン"ν"
4	GダライアスVer.2	38,100,860	AKIRA	1c、ALL ゾーン"ξ"
5	GダライアスVer.2	51,339,990	NAGI.S	1c、ALL ゾーン"ο"
6	エスプレイド	10,563,120	Y.Y	1c5面BOSS J－B5th
7	レディアントシルバーガン	3,369,510	NAKOTO	2－B（ボス赤）
8	モンスターランド	5,225,940	むーむー異星人	1c、ALL
通信欄	●当店では、只今バーチャストライカー2がとっても盛り上がってます。腕覚えのある方、対戦しに来てください。あと、ストーリートスナップ（全身プリクラ）が入りました。ビーマニ2ndMIX共々、よろしくおねがいします。シューターの方大歓迎です!!			

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

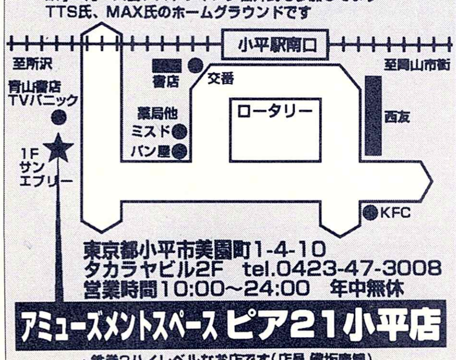
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム（テムジン）	6′52″52	D－J	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	7′10″12	伊菜	ALL
3	ストリートファイターEX2（ケン）	1,589,700	K!S	ALL
4	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,499,600	TIN	ALL
5	エスプレイド（相模祐介）	15,633,050	OKP	ALL
6	ビートマニア（ノーマル）（HIP－JHIP－ミニマル－レイヴュ）	432,064	TTS.	706－1－0－15
7	ビートマニア（エキスパート）（VOCAL）	924－166－2－14	TTS.	
8	ビートマニア（エキスパート）（TECHNO）	933－93－5－1	TTS.	
通信欄	●ビートマニアが超絶大人気です。2ndデビューのプレイヤー（私もそうですが）もメキメキ上達しております。スコア・テクNo.1のTTS、ダブルプレイのJOHNなど常連も熱いです。URL=http://www.alpha-net.or.JP/users/Jths7714/delray.htp　by　店員J			

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（祐介）	11,396,580	華麗なる成長☆ファンシー魅里尉♡	ボス落ち
2	エスプレイド（いろり）	12,009,940	華麗なる成長☆ファンシー魅里尉♡	ボス落ち
3	鉄拳3（Gジャック）	2′09″75	H・T－たのぽん	ALL
4	鉄拳3（吉光）	1′23″60	ZCY	ALL
5	鉄拳3（ブライアン）	1′57″70	H・T－たのぽん	ALL
6	エスプレイド（J－B5th）	11,211,500	ZCY	ボス落ち
7	コラムス'97	2,588	EMU	96レベル
8	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	1,976,300	K・Y	ALL
通信欄	●ゲーム30台あるよ。			

・鉄拳3、VOオラトリオタングラムのWeeklyRanking開催
・鉄拳3月一大会、ストッキング松井氏も参加してます
TTS氏、MAX氏のホームグラウンドです



・鉄拳3ハイレベルなお店です（店員 併坂康博）

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

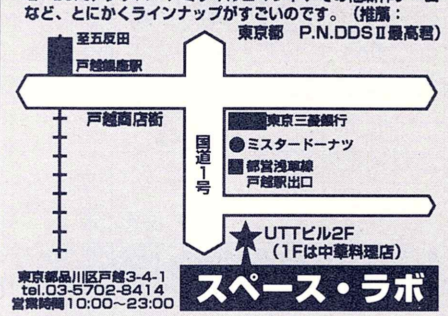
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	3,077,300	MOL＝CKDF＝ふるえんも	ALL ㊭
2	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	105,466,110	STF－桑名寛千代	ALL ㊭
3	エスプレイド（美作いろり）	26,371,070	SDD－KED	ALL ㊭
4	タイムクライシスⅡ	709,330（15′33″43）	JO	ALL
5	鉄拳3（平八）	1′30″40	YKN	ALL
6	鉄拳3（木人）	1′51″20	AND	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,251,000	URD星人	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム（テムジン）	4′22″41	H.L	ALL
通信欄	●タイムクライシスⅡとビートマニア（セカンドミックス）が入荷しました。どちらも1プレイ100円です。近日中にデイトナUSA2も入荷予定ですので是非遊びに来てください。			

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	32,114,620	S.W	ALL・連ナシ
2	メタルスラッグ2	5,466,690	ACE（埼玉坂戸より遠征）	ALL
3	ライデンファイターズ2	99,913,340	STF－桑名寛千代（ヘルダイバー）	ALL・連ナシ
4	エアガイツ	4′25″42	SOE（クラウド）	ALL
5	エアガイツ	108,000	T?K	ALL
6	マーヴルvsカプコン	2,124,300	ぺけっぺ	ALL
7	ブレイジングスター	16,221,900	R2－KET	ステージ6 ランクB
8	ゲットバス	10,880	AGF	パレスにて
通信欄	●バージョンUPゲットバスでどこまで大物が出るのか？楽しみなところです。メタスラ2でも各地を周ってきたACE君がなかなかのスコアを出しました。この所、これ！といったゲームがなく、早くビッグネームの発売が待たれます。　by　T・E			

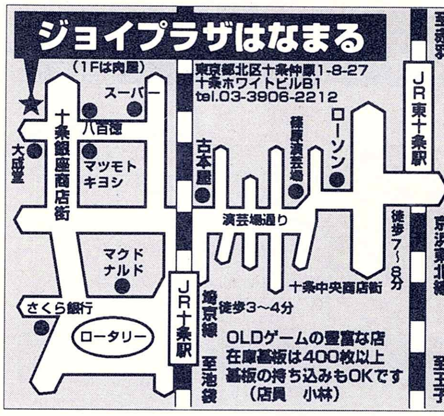
・私がよく行っているすさまじいゲームセンターを紹介します。常連一同待っていますのでぜひ来てください。
（推薦：東京都　小林孝至君）
・Q＊bert、タッパー、ミサイルコマンド、その他新作ゲームなど、とにかくラインナップがすごいのです。（推薦：東京都　P.N.DDSⅡ最高君）



ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Aタイプ・レーザー）	311,509,440	神宮寺さくら、	2周ALL 残×0
2	怒首領蜂（Cタイプ・レーザー）	285,533,330	数字の並び方がイイ!! CIMA	2－7火蜂
3	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	18,570,230	GUDDMER CIMA	2－5 エクスタンドモード
4	バトルガレッガ（ガイン）	11,961,940	レベルはハナロソ級!? ハナロソシューター	ALL残×2 ハナロソ稼ぎ
5	エスプレイド（J－B5th）	24,683,290	所詮この程度 素人シューターMSA	ALL残×3 3面終了750万
6	エスプレイド（いろり）	29,534,580	H.K	ALL1ミス
7	サンダードラゴン2	5,913,160	DKR	ALL2P側
8	イーアールカンフー	9,999,900	MR.K.WITH HARUMI	270面全キャラパーフェクト
通信欄	●W杯が終わってもW杯は続く!?ヴァーチャストライカーVer98が大人気稼働中!!2分45秒設定で、麗なパス自慢のあなたをおまちしています。ストⅡX対戦者大募集！スコアラーも大募集！　by　決勝はブラジルVSイタリアと予想する真江古田ブラジル2			



ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,698,300	ABA	ALL シャドウガイスト
2	ストリートファイターEX2	1,635,600	ABA	ALL ダーク
3	バーチャファイター3tb	1′39″28	広東MEN	ALL ジュフリー
4	鉄拳3	1′45″35	YOUわシャオ	ALL ファラン
5	鉄拳3	2′05″68	ボッキング	ALL モクジン
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,217,600	スト32ndでランキングバトル予定	ALL シャンフェイ
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,216,200	詳しくはメスターまで…	ALL ボブ
8	リアルバウト餓狼伝説2	1,234,700	全日本PG投げの会会長　広東MEN	ALL ダック
通信欄	●久びさのニュートンカップVF3、3on3やります。8月2日予定です。前大会から5ケ月の間があいてますが燃えてくる人も多いでしょう。前大会（3月）は大黒茶カゲさんのチームが優勝でした。エントリーは必ず事前にお願いします。			

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター（DINO246）	45,857,040	6ボス死ぬな（泣）DSP－弱気マン	ALL㊭
2	ストリートファイターⅢ（豪鬼）	4,392,100	SEX、茶ボーキ、モッコシテカァー！	1コインALL メシ!! めしめし
3	ストリートファイターⅢ（豪鬼）	3,937,800	Sex、茶ボーボーかれました。ジョ～！	一玉入魂!! きゃっかします。
4	ストリートファイターEX2（ドクトリンダーク）	1,529,300	CRY、切り裂きテロリストハメハメダーク	ALL 現在、金パシ。
5	ストリートファイターEX2（ドクトリンダーク）	1,461,100	CRY、切り裂き 実録、バナナでクギが	ALL、助けてフェロモン。
6	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,534,800	k.k.死んでもいい98。	ALL ドロゲイザー
7	バトライダーVer.B（ガイン、ミヤモト、Fバロン）	15,383,240	J.J　ピンコの三分クッキング♡	最終面
8	バトライダーVer.B（カーペット、Fバロン、ストローマン）	15,557,890	DSP－たろまん 相変わらず弱い	最終面　デラックハート2落ち
通信欄	●男の生き様98。あなたのリクエストにお答えして、あの某有明ママドルが爆死！それを記念してナカソネTカード発売！それじゃ来月もチャッキングがア～ウトゥ！もはや、やけクソ茶ぶ台日記第5回！やる気ねえ。コロちゃんコロ助殺スナリィいい～！コロシケ			

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル4	184,410,380	BLK　大山でギンパラやってます!!	ALLじゃない
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル2	1,348,400	HSO	ALL
3	ストリートファイターEX2（ケン）	1,617,700	専門学生　ナベの家ピンポンダッシュ	ALL　ねったいぎょバーン
4	ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,524,000	BLK、改め ナイアガラマン	ALL
5	ストリートファイターEX2（ほくと）	1,520,800	BEE	ALL
6	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,697,900	?★?	ALL
7	ストリートファイターEX2（ガイル）	対戦カモン	T★N★G　20連勝とーねりガイル	青がいねーぞ!!
8	パズルボブル4	クリアできません♡	オレ様&とびターマン	マニアじゃないよ ふつうだよ
通信欄	●いぇーいだいちゃん君はもういない。まーガンバレ、オレもガンバル。そんなわけでEX2です。カイリ&ガイストのほかにもいそーです。いれば出てますね。ZERO3も出てるといーな。アーケードも盛り上がるといーな。単車と車くれギャルソンコッヒー　いぐ			

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（祐介）	18,395,230	KTC	ALL 残0
2	エスプレイド（J－B）	17,621,520	如月涼	ALL 残1
3	エスプレイド（いろり）	21,973,950	G･W	ALL 残3 賞稼ぎなし
4	ストリートファイターEX2（カイリ）	1,482,200	ヤル気無し 涼	ALL カイリ乱入有
5	バトライダー（上級）	9,084,160	如月涼	6－4
6	バトライダー（スペシャル）	7,101,960	如月涼	6－4
7	メタルスラッグ2（エリ）	4,176,070	青のビニル傘盗まれた返せえ!!	ラスボス 21万落ち エリ
8	リアルバウト餓狼伝説2（ヤマザキ）	1,382,900	EFC	ALL

通信欄　●ハイスコア担当が店員SYGから店員Kに変わりました。以後もよろしく。さて、ハイスコアのほうですが、全く出ません。表外のは、ストライカーズ1945 IIやブレイジングスターなどもあるので我こそは、と思う人は、出しに来てください。　by 店員K

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂２－10　カグラヒルズ１Ｆ　☎（03）3267－8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン（ステージ2選択）	10,126,260	KRS－EMI（業命）	ALL 5A:229万
2	エスプレイド（相模祐介）	22,783,160	KRS－EMI（八重樫FC）	連ALL 残1/6
3	エスプレイド（美作いろり）	23,030,660	DAI	連ALL 残2/6
4	スターグラディエイター2（バトルアビリティ,ライオン）	314,800	EGOリンパワー全開 DGZ－すえぞう	ALL 4千落ち?×2
5	プチカラット（うでだめし・ふつう）	19,318,990	TBR－プチカラットを世に知らしめる会	ALL シスト
6	ライデンファイターズ2（スレイブ(フェアリー)）	117,092,390	全コ連－BON	連ALL 残×0
7	Gダライアス（zoneμ）	34,769,730	SGL－SKM なかなかってところだし!	連ALL 残×2 回転120万
8	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,366,900	オロチ一族次男 CYT㊧	ALL

通信欄　●ウチの店のシルバーガンはメガロです。ステレオです。（6月7日現在）入口の近くにあるのでギャラリーもウハウハです。いわゆるステキな環境です。というわけで東京近郊の（じゃなくても可）のシルバーガナー（造語）のみなさん、今スグご来店です。　VEG

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,968,200	ROZ	ケン ALL
2	ストリートファイターEX2	1,838,400	PAN	シャロン ALL
3	ストリートファイターEX2	1,836,100	ACG	ハヤテ ALL
4	ストリートファイターEX2	1,708,900	ACG	D・ダーク ALL
5	ストリートファイターEX2	1,639,100	SRU	ザンギエフ ALL
6	ストリートファイターEX2	2,022,500	ROZ	シャドウガイスト ALL
7	ストリートファイターEX2	1,729,000	ROZ	リュウ ALL
8	バーチャロン オラトリオタングラム	対戦者求む。	1PLAY50円ですので、よろしく!	

通信欄　●現地点では、SF－EX2の人気が断トツですね。まあ、こんな所でしょう。ところで、当店は6月中にリニューアル致しました。1Fがメダル、2Fがビデオ、B1がビリヤードとなっております。場所は、西武新宿線、久米川駅、徒歩3分です。よろしくー。

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド 相模祐介	20,524,480	－F－	1coinALL
2	エスプレイド J－B5th	25,386,300	－F－	1coinALL
3	ストライカーズ1945 II Ki－84疾風	2,587,500	A･K	1coinALL
4	ストライカーズ1945 II J7W 震電	2,437,600	H･K	1coinALL
5	怒首領蜂 Aタイプ	333,010,960	SPREAM－KCL	L強化 2－7
6	パズルボブル4	232,071,260	RIP	ふつう ぱずるもーど
7	セガラリー2 ランサー	4'04"15	野田名人会CGZ	チャンピオンシップ MT
8	タイムクライシスII	1,192,470	THX	1coinALL 15'15"85 残×2

通信欄　●…元気？この号が出るころにはダイナマイト刑事2が出てるはず今作は船ということでスO－ドー2か？俺的に主人公はドゥカティ916に乗ってほしいですな。うぉー916うー。P.S.うちの店からA－WAX（本物）が観れます。ぜひ来てみてください。

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田７－４－７　成田ビル２Ｆ　☎（03）3734－1367

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R－TYPE LEO	921,750	AMI	連無し
2	バトライダー	2,354,520	OHA やっとコツをつかみました!	連付き
3	ゼビウス3D/G	992,380	OHA かせぎまくるぞー!	連無し
4	レイストーム	3,352,900	TTS テムジン最強!	連付き 5ステージALL
5	19XX	18,447,600	ISG－SCXボタン配置修理ありがとう	連付き
6	Gダライアス	44,799,910	そらかぢ㊝	連付き
7	戦国エース	784,500	ZSM 久しぶりだが1週クリアできなかった	連付き アイン使用
8	月華の剣士	2,280,900	第五－15 Gダラ頑張る	レベル3 ALL

通信欄　●こんにちわ♡コスモでーす♡なんか暑くなりましたネ。みなさんバテてませんか？ウチの店員はふやけちゃってもう大変♡一度みに来てね♡そんなコスモではお客さんにたくさん来てもらうために大会をたくさんやるヨ。くわしくは店に来るかTELしてネ♡ウパー♡♡

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町１－10－７一番街ビル１Ｆ　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	25,706,350	SDD-HUD-KED	ALL 連付き
2	エスプレイド（J－B5th）	23,117,700	SDD－DON	ALL 連付き 残×2
3	ストライカーズ1945 II（モスキート）	2,985,500	まだまだ G･F店員	ALL 連付き 残×1 ボム×2
4	ストライカーズ1945 II（震電）	2,960,900	中野龍三	ALL けい連 残×3 ボム×1
5	ライデンファイターズ2（スレイブ）	111,114,680	恐縮です ECW－TOW	ALL 連付き
6	怒首領蜂（C－TYPE）	474,778,730	SDD－DON	ALL 連付き 残×1
7	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,594,030	TAK	ALL 連付き
8	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,377,600	DAN	ALL 連なし

通信欄　●バーチャロンオラトリオタングラム入荷!!
　スタッフ全員メカ好きなので、もう狂気乱舞でプレイしてます。これが載る頃には、ひょっとしたら1プレイ50円になってるかもしれないので、みんな遊びに来てね♡

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎（0543）84－8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	5,284,020	T.M－YUI	STAGE4
2	エスプレイド（相模祐介）	21,621,510	SDD-AUK-KED	1cALL FULLAUTO
3	エスプレイド（J－B5th）	21,076,790	T.M－YUI	1cALL FULLAUTO
4	エスプレイド（美作いろり）	28,046,950	SDD-HUD-KED	1cALL FULLAUTO
5	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,766,700	ABE グランディアいいよね	1cALL
6	ストリートファイターEX2（スカロマニア）	1,651,500	あべ ラングリッサーすき	1cALL
7	ストリートファイターEX2（ガイル）	1,581,000	阿部 ロリコンです おわり	1cALL
8	メタルスラッグ2	5,752,250	Y･S クリアしたっぽい	STAGE6 メガネ

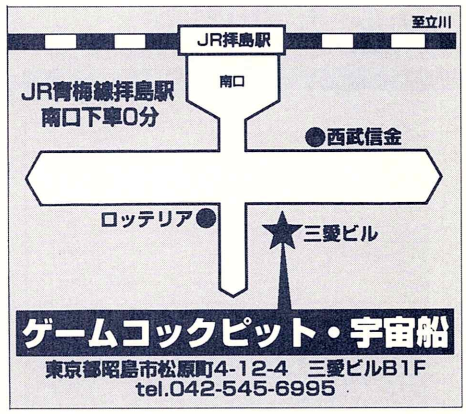
通信欄　●ヤバいっス、とにかくやばいです。8つ埋めるのも大変。スコア、あつまらないですぅ～。
　ついに怒首領蜂がなくなってしまった。A－L始めたのに～でもESPがあるからまあいいや。以上、かえででした。

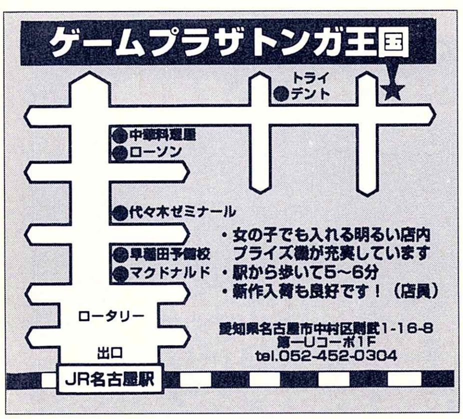
ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（祐介）	24,206,650	KRS－EMI（業命）	ALL 残2/6
2	エスプレイド（J－B）	24,951,580	吉田君	ALL 残2
3	エスプレイド（いろり）	26,286,630	S.M	ALL
4	ストライカーズ1945 II（モスキート）	2,915,700	コラムス特訓中!	ALL 残×0 B×2
5	電車でGO！2（京浜東北線）	205.7km	長	99点 EXCなし
6	電車でGO！2（特急はくたか）	241.6km	谷	99点 EXC×1 プロ
7	電車でGO！2（秋田新幹線）	219.8km	嘉	97点 EXCなし プロ
8	電車でGO！2（ほくほく線）	248.5km	祥	98点 EXC×1

通信欄　●毎週日曜日恒例の最強トーナメント大会は、RB2→JOE氏、オラタン→BSY－102氏、ストIII2nd→大塚老師氏、EX2→ストロマニアマニア氏の優勝となりました。今後も新旧問わずに「これだ！」と唸るイカしたゲームの大会を行っていく予定です！





アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎（044）556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（李 香緋）	1,371,300	KEN.T	ALL アルフレッド
2	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,348,900	JUA	ALL アルフレッド
3	リアルバウト餓狼伝説2（不知火 舞）	1,269,900	MEGUMI	ALL アルフレッド
4	リアルバウト餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,264,700	MEGUMI	ALL アルフレッド
5	リアルバウト餓狼伝説2（ヴォルフガング・クラウザー）	1,261,700	MEGUMI	ALL アルフレッド
6	リアルバウト餓狼伝説2（ダッグ・キング）	1,202,200	KEN.T	ALL アルフレッド
7	リアルバウト餓狼伝説2（ボブ・ウィルソン）	1,219,300	KEN.T	ALL アルフレッド
8	リアルバウト餓狼伝説2（リック・ストラウド）	1,003,500	KEN.T	ALL

通信欄　●アストラスーパースターズがはいります。
　ぜひ来てね！

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（祐介）	14,742,660	IT－m－魅里尉	5面 船橋店
2	エスプレイド（いろり）	13,721,940	TAN 綾香FC NO.0	5面 船橋店
3	エスプレイド（J－B）	13,050,310	AHO	5面 船橋店
4	リアルバウト餓狼伝説2（ホンフゥ）	1,237,500	S.I	ALL 経堂店
5	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,227,900	M.K	ALL 経堂店
6	リアルバウト餓狼伝説2（ダック）	1,212,600	S.I	ALL 経堂店
7	私立ジャスティス学園（雹,雷蔵）	3,101,900	だもん	ALL 経堂店
8		260,550	すごいゲームだ! あかりハウス	2面 船橋店

通信欄　●あまり書く人がいなくて低調だったノートですが最近にわかに活気づいてきました。でもその内容はガンダム（初代）やコスプレの話ばかり（汗）たまにはまともなゲームの話題もよろしくね～。
P.S.桑名さんいつも来店ありがとう！　店員m

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（076）275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（ドクトリンダーク）	1,571,200	HIR	1クレジット改造なし・ALL
2	ストリートファイターEX2（ケン）	1,565,200	HIR	1クレジット改造なし・ALL
3	ストリートファイターEX2（リュウ）	1,476,000	HIR	1クレジット改造なし・ALL
4	ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,429,900	MN?	1クレジット改造なし・ALL
5	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,398,800	ABC	1クレジット改造なし・ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（秦　崇秀）	1,340,700	VWS	1クレジット改造なし・ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,324,000	M.T	1クレジット改造なし・ALL
8	メタルスラッグ2	4,148,180	HIR	1クレジット改造なし・ALL

通信欄　●今回は「学校の休みの日」の営業時間についてお知らせします。『アサ9時～ヨル7時』が基本ですが単独店のため早朝7時・夜10時まで延長も可能です。お気軽に店員までお申し出ください。なお定休日はありませんが臨時休業は店頭でおしらせします。　by　店長

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1　☎（025）373－8634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	21,690,140	HIDE－BU	残×2 ALL
2	エスプレイド（相模祐介）	18,412,920	MOE	残×2 ALL
3	エスプレイド（J－B5th）	11,295,310	酒井Micky㊌	ラスボス第3段階
4	レイディアントシルバーガン	5,818,160	S・D	4－E
5	セガラリー2（ストラトス　AT）	4′16″89	…	チャンピオンシップALL
6	ゲットバス	10,940	WRX	
7	エアガイツ（ティファ）	5′25″00	UMA	ALL
8	ストリートファイターEX2（カイリ）	1,573,500	XXO	ALL

通信欄　●梅雨です。最近みなさまイカがお過ごしでしょうか？先月セガでブッ倒れた店員Tです。シルバーガン、VストライカーVer'98、EX2入荷しました。カイリとシャドウガイスト、イイ感じです。週末はEX2などの対戦がアツイので是非御来店ください!!

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム	6′31″44	N・M	ALL アファームドB
2	ストリートファイターEX2（RYU）	1,855,300	DDD	ALL
3	タイムシクライシスII	16′34″81	UNO	コンティニュー有 1人用　ALL
4	ファイティングバイパーズ（BAHN）	2′27″73	DDD	ALL 2ポイント
5	ゲットバス ニューバージョン	10,970	BAD	ALL
6	バーチャストライカー2'98	+11	A・A	ALL
7	レイディアントシルバーガン	3,294,630	B・B	ステージ2
8	アストラスーパースターズ	8,056,700	KLY	ALL

通信欄　●「苦いっ！」てなわけで、前回の「春の新作」に引き続き、今回は「雨期の新作（笑）」が目白押しってことで、まずは「シルバーガン」がイイ味出してます。ほかには、「ネオジオカップ98」「アストラSPスターズ」とかもあって（笑）、この号が出る頃には「ダイナマイト刑事2」ある。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プチカラット（うでだめし～かんたん）	2,309,510	またまた更新!の結城瑞穂に（以下略）	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームド・バトラー）	5′10″58	トンガのランバ=ラル征服王!陣内克彦	ALL 2本制
3	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,803,700	来店記念とゆうことでSDY－YUU㊙㊖	8人ALL ㊤㊥無し
4	スターグラディエイター2（レイン）	295,900	NGK－T畑	ALL ㊥付
5	スターグラディエイター2（G・ビルシュタイン）	6′32″35	NOB	5分台がんばれ ALL　㊥付
6	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,808,300	KUS－竜翠玉	ALL 乱入×1
7	エスプレイド（美作いろり）	29,700,490	KUS－竜翠玉	ALL　残×4 ㊤付
8	エスプレイド（J－B5th）	20,861,620	KUS－竜翠玉クリアしただけ	ALL　残×1 ㊤付

通信欄　●毎月第3土曜日の14時30分から、オラタン大会やってます。11月までやります。毎月の大会の上位3人にポイントを付けて、上位十数名により、12月にグランドチャンプ決定戦を行います。1回でも優勝すれば決定戦に出れる計算です。グランドチャンプには豪華賞品有！

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上2－4－5セントラルビル1F　☎（0258）32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（JB）	22,857,060	M・Sです!!	ALL ボスで3ミス
2	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,359,100	F・T・O	アルフ有
3	電車でGO！2高速編（特急はくたか）	233.6km	ROUin柏崎	ALL完通 残113秒
4	ライデンファイターズ（スレイブ）	107,951,180	ふろすて食ってみてぇT－YOU	ALL
5	空牙	2,534,600	M・S	2－4
6	ストライカーズ1945II	2,635,500	酔いどれまなべっ子	2週ALL
7	バトライダー	11,869,400	T・T	ALL上級ストローマン×3
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	707,600	ELT	ALLアテナ、ラルフ、イオリー

通信欄　●毎日すっきりしない天気が続く日々ですがこれがのる頃には梅雨もあけているでしょうか。今年の夏休みは対戦ゲームがたくさんできそうですね。ZERO3にKof'98、サイキックフォース2そのほかにもナムコがなんか出すそうですね。たのしみです。　ジオン

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,353,800	…	ALL
2	ストリートファイターEX2（ガイル）	1,290,800	NSF	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（不知火　舞）	1,220,100	KEM	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	947,900	T.K	ALL
5	侍魂（覇王丸）	950,420	T.M	ALL
6	マーヴルvsCAPCOM（ロックマン&飛竜）	1,236,000	ASS	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（テリー・山崎・拳崇）	545,200	TAK	ALL
8	ストライカーズ1945II（震電）	1,316,200	民田晃士	2－2 1coin

通信欄　●ストリートファイターEX2、バーチャストライカー2'98なども入荷し、対戦ゲームは益々盛り上がっています。暑い季節になりましたが、冷房の効いた当店で熱い対戦をしてみませんか。みなさまの御来店お待ちしております。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン	2,423,100	M.C	リュウ&シャドウ 1コインALL
2	ストリートファイターII 2nd	5,613,300	M.C	コン使用 1コインALL
3	ストリートファイターIII	2,452,100	MTK	ケン使用 1コインALL
4	X－MEN vs ストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
5	MSH vs SF	3,250,700	ナリプー	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
6	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コインALL
7	Gダライアス	38,281,440	キヌヤン	㊤　残3機　○ 1コインALL
8	ストライカーズ1945II	2,118,000		ハヤテ使用 1コイン2－6

通信欄　●来たる！7月25日（土）☆ゲームグッズ（オークション☆開催！めったに手に入らないアイテムばっかり（メイはカプコン物）このチャンスを見のがす手はないぞ!!詳しくは、店頭、スタッフまで。多くの御来店！そして御参加♡お待ちしてま～す♡

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,762,500	NAG	ALL（シャドウガイスト有）
2	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	1,525,500	YES	ALL（シャドウガイスト有）
3	マーヴルvsカプコン（シャドウレディ、春麗）	2,550,300	YES	ALL
4	マーヴルvsカプコン（シャドウレディ、ウルヴァリン）	2,061,000	Y.Y	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,316,500	T.A	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（秦　崇秀）	1,064,900	NAG	ALL（アルフ有）
7	MSH vs SF（豪鬼、ウルヴァリン）	2,560,100	YES	ALL（日焼けさくら有）
8	MSH vs SF（リュウ、ウルヴァリン）	1,894,900	Y.N	ALL（日焼けさくら有）

通信欄　●この本が発売される頃には、ビートマニア2ndMIXが稼働してるはず。熱いビートを刻みに来てください。また当店では、現在タカラ島ラバー会員を募集中。会員になると、毎日1ゲームサービスの特典や大会参加資格が…それに優勝すると…これ以上は秘密です。

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,852,600	Y.Y	ALL
2	ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,481,500	Y.Y	ALL
3	ファイティンヴァイパーズ2（BAHN）	4′33″06	!!!	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム（APHARMD B）	4′21″26	ZZZ	ALL
5	エアガイツ（YOKO）	6′57″10	DRF	ALL
6	エスプレイド（相模祐介）	6,429,430	AAA	STAGE　5 1coin
7	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,314,700	S.M	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説2（ビリー・カーン）	1,252,000	&&!	ALL

通信欄　●日射しも強くなり、ますます暑くなってきましたが、冷房の効いた当店で、対戦ゲームに熱くなってみませんか。ストリートファイターEX2、バーチャストライカー2'98などの新作も入荷しております。みなさん是非一度御来店ください。

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市本町１－７－５　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	レバ+Aボタンのみプレイ シンの体力残り5センチで死亡	RX－80	おのれ武豊
2	レイディアントシルバーガン	8,098,160	???	S4
3	バーチャロンオラトリオタングラム（フェイエン）	7′40″41	TED	ALL 2本先取設定
4	メタルスラッグ2	4,129,260	EMO	
5	ストリートファイターEX2（パワーウェイブ）	1,943,000	MSZ	
6	ストリートファイターEX2（赤髪女）	1,908,000	ARK	
7	ストリートファイターEX2（ワイヤー）	1,722,800	BR	
8	ストリートファイターEX2（ホネ）	1,550,800	D.G	

通信欄
●ゼロ、会社辞めた。TED、会社辞める。オレも、会社辞める。うーん、ここの店の連中、そんなんばっかりか???
●オレ、辞める。てなわけで、新店長、あとはよろしく。
●田舎へ帰っても、オラタンだけは続けます。　by　KCZ

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　１Ｆ　☎（0774）24－8630

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（グラスホッパー）Ⓑ	14,270,710	No－AYT「IJU」	上級ALL
2	バトライダー（ナッパー、カーペット、バロン）Ⓑ	14,645,260	No－AYT「IJU」	上級ALL
3	サンダーフォースAC	2,315,300	H.J(global human)	ノーミス ALL ㊺
4	ファイナルスターフォース	1,632,660	(^^;)そうか。	ALL 残3
5	銀河任侠伝	717,000	おやびんとりあえずクリアだけでっせRST	ALL永パ無残3 5機スタート設定
6	ロッドランド（シナリオ2）	678,350	じゃれっ子RST（笑）	ALL 残0
7	ティンクルスタースプライツ（マッキー&ペンテル）	1,548,190	APR=わーいやっとランク①六地蔵美樹原	LV8　ランク① 通常機数
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,636,500	なんちゃき=めぐめぐ㋲ラブ六地蔵美樹原	美樹原愛 ALL

通信欄
●5月24日、たくさんのぷよな方々に来店していただきました。ダメマスター氏などはなんと横浜から来ていただきました。本当にありがとうございます。雛菊一氏、優勝おめでとうございます。またこんなイベントをしたいですね。　店員　宇治斬英ナコwithチーム謎

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄１－２－６　名宝会館Ｂ１Ｆ　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パニックパーク（ジョーズパニック）	1,676	右へ左へ大いそがし SOLID－AMC㊠	パニックキング 1P（赤）側
2	モトクロスゴー！（中級）	1′39″65	CNN	ALL YZ250 1人COM無
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	10,507,130	SOLID－AMC㊠	STAGE7
4	餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,260,700	GUTS－LUCK－オレ様	ALL ㊙ リュウあり
5	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,286,800	名古屋来訪記念スコア SDY－YUU㊔㊖	7人ALL LV1　3本設定
6	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,965,100	H.S師匠とバッタリ会った　YUU㊔㊖	ALL LV1　3本設定
7	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	776,900	リリスです～♡♡♡	ALL LV1　3本設定
8	ヴァンパイアセイヴァー（マリオネット）	825,600	SXR－クラコピくん	ALL LV1　3本設定

通信欄
●今、パニックパークが熱いです！当店ではパニックキングでスコアに挑戦してくれる人を待ってます！
P.S.ちゃ²夫ピンク様&SDY－YUU様！ご来店ありがとうございました。

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町２－３－12パーターサカモトビル　☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMix（ノーマルモード）	349,282	中尉ADDICT	ALL
2	電車でGO！2（ほくほく線）	225.6km	KSO－SAKI	ALL 681系使用
3	ティンクルスタースプライツ（メビウス）	1,285,810	中尉ADDICT	7面
4	ポップンポップ（パズルモード、ふつう）	540,400		G－1 ボビー使用
5	上海Ⅲ	38,200		5面
6	真サムライスピリッツ（アースクェイク）	205,690	ガンダム星雲	最終ボス 黒子×2
7	ワールドヒーローズパーフェクト	7,746,000	ガンダム星雲	ALL エリック使用
8	ティンクルスタースプライツ（アーサーシュミット）	803,360		7面

通信欄
●ビデオゲーム１プレイ50円になりました。ビートマニア2ndMiX好評稼働中!!!

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋６－４－９　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（祐介）	26,648,150	HYAKU－TTJ会長	1c ALL
2	ライデンファイターズ2（スレイプ）	106,590,310	点は低い	1c ALL ㊺
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,947,990	血圧は高い	1c ALL
4	バトルガレッガ（チッタ）	12,610,570	やっこちゃん　ALN	1c ALL
5	パニックパーク（パニックキングモード）	1.330m	めざめカンスト!! ヨミー	1c ALL ジョーズパニック
6	レーシングジャム（ジムカーナ初級）	44″785	ドリフト猫フェチ♡ MAX－C	1c ALL ランエボⅣ　MT
7	電車でGO！2（特急はくたか）	246.6km	1cm足りません FEV－EX.㋟	1c ALL 100点125秒
8	パズルボブル4（ひとりで対戦）	29,477,110	息ヌキプレイ FEV－EX.㋟	1c ALL ふつう、プラム

通信欄
●当店から全一上スコアも出て、パズルゲームを中心に対戦もシューティングも盛り上がってきています。この号が出るころには、サイキックフォース2012も白熱していることでしょう。夏休みを利用して、ぜひ一度御来店ください。　by．猫ハンターMAX－C

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野駅前通りベルタウン２Ｆ　☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	3,961,570	S・T－STOS	4B
2	エスプレイド	20,946,340	O・G・U	J－B　5th ALL
3	バトライダー	12,075,180	金本	ミヤモト×3 ALL
4	ストリートファイターEX2	1,816,700	TAG	ダーク ALL
5	ストリートファイターEX2	1,875,500	TAG	シャロン ALL
6	スターグラディエイター2	302,800	TAG	レイン ALL
7	ファンタジーゾーン	273,300	BEE	L8
8	X－MEN vs ストリートファイター	2,353,900	TAG	キャミィー・チュンリー　ALL

通信欄
●当店は、新作はほぼ入荷！次は、サイキックフォース2012、ZERO3、KOF98等が入荷予定なので、スコアを出しに来てください。ゲーム大会の方も、新作で予定しておりますので、こちらのほうもよろしくおねがいします。　by　店員　TAG

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５　竹林ビル２Ｆ　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（李　書文）	3′58″17	G・CRUSH－ROK	ALL
2	ゼロガンナー（コブラ改　AH－1SX）	1,659,900	K.K	ALL
3	エスプレイド（J－B5th）	27,242,110	ホゲル	ALL
4	エスプレイド（美作いろり）	20,711,230	スプライツ続編希望 byトマトマン	ALL
5	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,788,600	KGU－WOR	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ（F－5U　フライングパンケーキ）	2,144,400	鈴鹿遠征失敗記念	2－6
7	スターグラディエイター2（クレア）	5′57″85	1万25歳の彼	ALL
8	マーヴルvsカプコン（シャドーレディ&ウルヴァリン）	2,345,700	T.F	ALL

通信欄
●キング・オブ・ファイターズ全シリーズそろってます。94～97までお好きな京サマをどうぞ。危険なバグ技や連続技、そしてアメリカスポーツチームまで使用可能。KOFやるならゲームプラザ・アミューへ!!

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町４－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（いろり）	23,009,750	SRA	ALL
2	エスプレイド（祐介）	18,526,620	AGF	ALL
3	バトライダー（カーペット×3）	10,397,100	T.K	7面 上級
4	バトライダー（マリア×3）	13,332,610	YUR	ALL 上級
5	怒首領蜂（Cタイプ）	280,535,090	魑呼	2－6ボス（レーザー）
6	メタルスラッグ2（エリ）	4,890,630	T.T	ALL
7				
8				

通信欄
●今月も「エヴァ」の話題！みなさんおまちかねの「エヴァ」のLD、ビデオが7月からなんと毎月発売！やっと出てくれたか。でも、もういらないや！なんてことは言わないで「モモ」で予約だ！「モモ」で予約してくださった方は、全員に「UCC」「エヴァ」ステッカーをなんと２枚セット！

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	7′05″27	RGB	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	7′33″89	eiemu	ALL
3	バーチャロンオラトリオタングラム（テムジン）	7′49″47	?	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	8′04″00	eiemu	ALL
5	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	8′05″64	VIP	ALL
6	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	8′12″66	GIL	ALL
7	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	8′26″85	RGB	ALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム（テムジン）	8′28″60	?	ALL

通信欄
●VS2Ver'98、オラタン好評稼働中！おかしな仲間が集まるゲームランドPOPS、一度遊びに来てみてね！山親父も待ってるよ。

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－１　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,429,400	ANI	1cALL
2	スターグラディエイター2（B＝ハヤト）	158,800	みゅーれる	1cALL
3	スターグラディエイター2（Gビルシュタイン）	201,800	みゅーれる	1cALL
4	スターグラディエイター2（ビルシュタイン）	173,100	みゅーれる	1cALL
5	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,246,400	かおるん	1cALL
6	大江戸ファイト（金四郎）	622,140	ダービー的中!! JESUS	1cALL
7	マーヴルvsカプコン（シャドウレディ&ガンビット）	2,487,500	上口?	1cALL
8	大江戸ファイト（一休）	569,000	のっち	1cALL

通信欄
●6月6日（土）のヴァンパイアセイヴァー大会に集まってくれた方々、有難うございます。7月4日（土）が次回の大会開催日です。毎月第１土曜日が大会開催日となっておりますので、お忘れなく…。6月6日（土）大会の進行を限りなく全部やってくれたけびぃくんTAXXくんアリガトネ。

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町８－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	23,465,750	めぇーっちゃイタイわぁー　×5	いろり使用 ALL
2	エスプレイド	23,327,120	東淀川　長治	祐介使用 ALL
3	エスプレイド	11,699,900	XYZ	J－B使用 5面まで
4	バトライダーVer.B	12,760,860	宇治ゲーステから来た「いじゅ」です。	グラスホッパー 8面ボスまで
5	ストリートファイターEX2	1,921,400	F.K－瓦職人	ALL ケン使用
6	ストリートファイターEX2	1,787,300	コンバット越前	シャドウガイスト使用　ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,393,900	ダニーとグレッグ	山崎使用 ALL
8	鉄拳3	1′41″18	おそすぎ MRP－S.T	ジュリア使用 ALL

通信欄
●鉄拳の対戦がまだまだ熱いです。乱入者歓迎☆（ガンジャッカーとくに歓迎（笑））。もちろんオラタンも盛り上がっています☆スペシネフの速さは斬るためにあると思う方もぜひいらしてください!!（^^；）ノートも利用してくださいね☆　担当：氷室☆とA．K

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江２－17－25　☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（レイン）	273,800	CFC	1cALL
2	スターグラディエイター2（シェイカー）	209,200	タナベ	1cALL
3	スターグラディエイター2（ライオン）	198,800	岩井君だ!	1cALL
4	スターグラディエイター2（ゴーストビル・シェタイン）	187,700	BAD	1cALL
5	スターグラディエイター2（ジューン）	170,100	オギノ	1cALL
6	スターグラディエイター2（ヘクター）	5′47″87	MRP	1cALL
7	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,567,400	TAK	1cALL
8	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,405,100	KYO	1cALL

通信欄
●今度リニューアルオープンいたしました。
明るい店になりました。みなさま、遊びに来てください。

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（いろり）	22,927,150	SoDoM改	ALL 残×3
2	19XX（震電）	15,567,800	やるもんねぇ ATFくん㋐	ALL 残×5
3	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,477,500	LAM	2－2
4	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	1,532,400	LAM	2－4
5	侍魂（右京）	918,950	A.O	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,284,300	オレ、マルチに♡	ALL
7	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	1,733,600	イカサマ女子高生 藤崎しおり♡	ALL
8	ストリートファイターEX2（ケン）	1,667,700	GT	ALL

通信欄　●これが載る頃には、ストリートファイターZERO3や、そのほか新作が入荷していると思います。対戦相手、ハイスコアを募集しているので自信のある人は、ご来店ください。

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	6′43″52	K.N	ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	6′57″39	R.U	ALL
3	ゲットバス	11,770	GAO	パレスにて
4	ファイティングヴァイパーズ2（グレイス）	5′10″42	MEG	ALL
5	スターグラディエイター2（レイン）	7′32″30	F－U	CPU　2本 ALL
6	スターグラディエイター2（オメガ）	186,200	F－U	CPU　2本 ALL
7	ウインターヒート（ロシア）	11,841	KDM	総合　ALL
8	ゼロガンナー	891,400	へたくてクリアできん人 ㋛	9面

通信欄　●今年も早いもので後半戦に突入！忙しさの中での息抜きに、ぜひ御来店ください！きっとご満足いただけます！
（今回でハイスコア担当終了！　お世話になりました　　HIR）

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ（ビッグママ）	20,764,600	タスコショック連合 隊員LON	ジャングルで渓流 ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,266,600	SPN－FMS－YAN	ALL　2－0×10 アルフ2－1
3	リアルバウト餓狼伝説2（ボブ）	1,242,300	SPN－FMS－YAN	ALL　2－0×10 アルフ2－1
4	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,504,000	M.Ō	ALL
5	ストリートファイターEX2（ケン）	1,693,300	M.Ō	ALL
6	バトルガレッガ（ガイン）	13,696,910	R/R－LON全然ダメ!!	BHⅡ死鳥250万 予選1030万
7	実況パワフルプロ野球EX（ホームラン競走）	22本、3156m	㋣	秋山、落合、イチロー
8	リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,252,400	SPN－FMS－YAN	ALL

通信欄　●ただいま旧作ゲーム復活キャンペーン実施中!! みなさまの御希望により、レゲーを再入荷中です。（新作を入れられないときは、これに限りますな）

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,607,600	少年A	1c.ALLケン 乱入キャラ有り
2	ストリートファイターEX2	1,620,700	パキスタン出身	1c.ALLケン バルログ乱入有り
3	ハーレーダビッドソン	6,122,480	FFF	FXRP
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,371,100	SIN	1c.ALL 山崎
5	怒首領蜂	199,722,050	AGF－BRG	1c.2－7 A－SHOT
6	バトルガレッガ	15,210,640	NSA	ALL ボーンナム
7	バトライダー	4,491,800	AGF－プレイステーション	1c.ALL ノーマルコース
8	バブルメモリーズ	18,139,850	AGF－FCF むずかしかった、うん	75面

通信欄　●お客様へお願い。ゲームセンターは、だれもが平等に、楽しく時間を過せる場所のはずなのに…一部のマナーの悪いお客様のために不快な気持ちで帰られたKIさん、本当にごめんなさい。
いろんな方の集まる所です。みなさまマナーを守ってくださいネ。

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F　☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム	2′40″83	MSO－08ユン	ALL アルファB
2	ウインターヒート（スラローム）	23′19	KDM	ノルウェー人
3	シーバスフィッシング	10.7kg	DMA	
4	魚ポコ		スコア出して	
5	ファインドラブ	1Cクリア	DMA	
6	ストリートファイターEX2	1,858,100	TAB	ALL シャドウガイスト
7	エアガイツ	7′30″92	Y.K	ALL クラウド
8	ライデンファイターズ	39,770,470	KKK	ALL ジャッチスピア

通信欄　●バーチャロンオラトリオ・タングラム50円です。盛り上がっています。また新作はストリートファイターEX2、またこの号が出るころにはZERO3が盛り上がっていると思いますので御来店ください。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2	4′03″88	MAI	ライオン 1cALL
2	スターグラディエイター2	278,900	龍AKD　対戦者求ム	黒レイン 1cALL
3	パズルボブル4（1人でパズル、マニア）	43,331,070	TFスズキ　オキシダント2号出現	バブルン　18面
4	パズルボブル2X	69,989,150	201 こんなもんかな	バブルン　27面
5	エアガイツ	96,090	GPO－DAT	佐助　1cALL
6	ポケットファイター	9,999,999	GPO－DAT	レイレイ 1cALL
7	ビートマニア2ndMIX（ノーマル、アンビー、ロコ、レイヴ）	372,475	如月光流　とりあえずこんなもんでしょ	1cALL
8	MSH vs カプコン	2,467,300	和YMG　対戦者求ム	シャドウレディ 1cALL

通信欄　●今流行ってるビートマニア2ndMIX。やっとうちにも入荷しました。ヨカッタ²。プリクラも新フレーム入荷で充実してるし、みんな遊びにおいでね。イラストコンテストも毎月やってますんでどしどし応募してください。待ってま～す!!

ゲームイン・ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,945,800	S?Y	1cALL ケン使用
2	メタルスラッグ2	5,027,250	UNEちゃとる	1cALL連付 スラッグB×5
3	エスプレイド	19,247,360	DED	1cALL 祐介使用
4	怒首領蜂	191,560,540	DED	1c 2－5
5	バトルガレッガ	12,653,260	DED	1cALL ミヤモト使用
6	エアガイツ	タイム4′39″50	JAN	1c ALL 超究武神覇斬好♥
7	パズルボブル2	スコア104,470	ST.Pilots	1cALL ACGKQW
8	アストラスーパースターズ	304,014,620	Hi－SCORE 募集中	

通信欄　●バーチャストライカーVer.'98が入荷しました。牧志店に…。
連日、熱き闘いが行われています。君も参加しましょう!!

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,740,200	いたお	ゲイル ALL
2	ストリートファイターEX2	1,851,500	たる	D.ダーク ALL
3	ストリートファイターEX2	1,570,400	たる	ケン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説2	848,900	いたお	ギース ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2	756,200	よしり人	ギース ALL
6	メタルスラッグ2	3,621,851	いたお	
7	バーチャロンオラトリオタングラム	8′54″3	チキンマヨネーズ	スペンシネフ
8	バーチャロンオラトリオタングラム	9′06″29	ドン	スペンシネフ

通信欄　●6月7日リアルバウト2の大会に出てくれた人たちありがとうございます。また大会などのイベントがあったら参加してください。それとバーチャ3tbまだX2いけます。県外からこられる方は電話連絡をしてもらうと人を集めておきます。（9本制）

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,650,500	BAD	ガイル1cALL ガイスト有
2	ストリートファイターEX2	1,647,600	BAD	ケン
3	ストリートファイターEX2	1,645,600	E－100安藤	ドクトリンダーク
4	ストリートファイターEX2	1,627,200	BAD	チュンリー
5	ストリートファイターEX2	1,596,800	BAD	シャロン
6	ストリートファイターEX2	1,559,100	BAD	シャドウガイスト
7	メタルスラッグ2	4,140,310	FŌN!	ラスボス
8	リアルバウト餓狼伝説2	1,209,100	ELT/M.T LOVE	フランコバッシュ

通信欄　●当店は6月をもって閉店します。
みなさん、本当にありがとうございました。

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3　☎（098）863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（夏&雹）	5,540,400	MAK	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（キム、カッファン）	1,252,600	T.7	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（庵、レオナ、杜）	567,200	MA	ALL
4	マーヴルvsカプコン（ロール、ウルヴァリン）	2,741,600	Y.I	
5	月華の剣士（玄武の翁、ムサシ）	1,847,800	BBE	
6	スターグラディエイター2（シェイカー）	167,700	MAK	
7	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	2,929,000	T.7	
8	メタルスラッグ2（マルコ）	4,179,190	ACE	

通信欄　●「しゃがみターボキャンセル」が、すでにDOエースさんという方が発見していたとは恐れ入りました。ところでストライカーの「置きミサイル」って、一体なんなんでしょうか。だれか教えてくださいな。
ベルグドル使いASO

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,517,900	NOR	ALL G掲載　9回
2	リアルバウト餓狼伝説2（崇秀）	1,274,700	ジョジョゼゼⅢ	G掲載　18回
3	リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,265,900	卍トモノリ	ALL　隠し G掲載　5回
4	リアルバウト餓狼伝説2（ギース）	1,241,500	Alice	ALL　隠し G掲載　初登場
5	マーヴルvsカプコン（モリガン&ウォーマシン）	1,892,900	ロックマン	ALL G掲載　初登場
6	マーヴルvsカプコン（モリガン&リリス風モリガン）	1,933,500	卍トモノリ	ALL G掲載　6回
7	マーヴルvsカプコン（モリガン&ストライダー）	1,633,600	ロール	ALL G掲載　初登場
8	ストリートファイターⅢ2nd（リュウ）	3,971,800	NOR	G掲載　10回

通信欄　●デュークを巣立ち、全国へ散らばっていった最強軍団35名の戦士たち！新しい環境での生活は、もう慣れましたか?宮崎重明君この間はTELどうもありがとう！7月末ごろにはストZERO3&KOF98が入荷していると思います！みんな待ってるぜェ…！兄ちゃんより。

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	5′48″39	YAN	1c ALL
2	バーチャロンオラトリオタングラム（スペシネフ）	6′25″58	Sleeping －"B"	1c ALL
3	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,702,900	コスプレデビューおめでとうJ●Lくんっ♡	1c ALL シャドウ有
4	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,683,400	次はハヤテのコスプレだ!　J●L	1c ALL シャドウ有
5	ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,610,900	コミケのどこかでまたあおう♡　J●L	1c ALL シャドウ有
6	月華の剣士（玄武の翁）	3,333,800	YOU	
7	リアルバウト餓狼伝説2（キム）	1,221,600	T・S	1c ALL アルフレッド有
8	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,370,700	I－K	1c ALL アルフレッド有

通信欄　●5月から格ゲームが50円になってます。もちろんオラタンも♡新作ゲームもバリバリ入る予定！対戦台の数も増えてあついです！お近くまでお来しの際はぜひ店内にふみ込んでください。特に大フェイイエンのカンバンが目印!!

新たに9店が加わります!!

次回より下記のゲームセンターさんが「狙うぞハイスコア!!2」の掲載店になります！その第1回目のハイスコアの集計は8月9日（日）からとなります！お近くにお住まいの読者の方は、ぜひ遊びに行って、スコアを狙ってみてください！

札幌アミュージアム

北海道札幌市北6条西6丁目1-2
TEL.011-281-3606

アミューズメントパーク フリーダムいわき駅前店

福島県いわき市平字田町67-2
TEL.0246-22-9455

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17
TEL.03-3806-0019

ゲーム テックイン

神奈川県小田原市国府津2521-1
飯塚商事ビル2F　TEL.0465-49-6535

イッポードー

静岡県藤枝市駅前3-4-4　毎栄ビル1F
TEL.054-643-6450

げ〜む倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6-55　ジャンティ21
ファミザウルス内　TEL.0748-23-8717

ゲームファンタジーランド ナイル

愛知県東海市名和町3番割上40-2
TEL.052-601-7817

ゲームステージ ビート

香川県高松市花ノ宮町3-2-2　横井ビル1F
TEL.087-868-6007

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10
TEL.099-252-8884

8月9日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2ではお店の方はもちろん、読者の方のオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

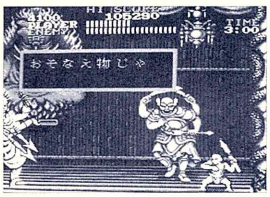
PRESENT

今回から15日発売の号では、ゲーメストライターオススメ基板をプレゼントすることになったぞ。てなわけで、まずは当然、石井ぜんじ編集長に選んでもらいました！

GAMEST PRESENTS・石井ぜんじ推薦

1「虎への道」基板

今回は、超中国的電脳遊戯、「虎への道」をプレゼント。いまの絵とはまた違った雰囲気のカプコングラフィックを、思う存分堪能してほしい。（石井ぜんじ）



1名様

DOKU-SABI PRESENTS

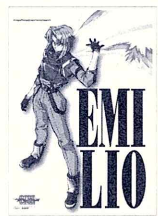
サイキックフォース2012 ポスターセット

2 エミリオ&ウェンディ
3 マイト&パティ
4 刹那&カルロ

各3名様

サイキッカーたちのポスターセット（美形に限る）を大プレゼント！スペースの都合上、他の写真はグッズプラザを見てね！カラーページだし。





SNK PRESENTS

5「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」PS体験版

20名様

ジョージ：マメージングディスカバリーへようこそ！今日ご紹介するのは、8月27日発売のPSソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の体験版です。これはK.O.F.に参加するまでの京のストーリーが再現できる。しかも地球に優しいんだ。**ニック：**本当かい？家にもこの手のソフトは山ほどあるんだ。試しにやってみよう。…すごい！すごいよジョージ！こんなことあるわけないと思ってたんだ！この目で見たけど信じられないよ！



CAPCOM PRESENTS

8「ストリートファイターＥＸ２」シークレットファイル

3名様



床に寝たり1日20歩しか歩かなかったりの生活を繰り返し、やっとEX2ムックが完成!!みんな買ってね！肝心のプレゼントは「非ツーディ系ポリゴン薬ストリートファイターEX2　20錠」だ。

9「スターグラディエイター２」シークレットファイル&ビデオ

3名様

このビデオは開発者のイラスト入りでござるか。これは貴重でござるよ、ニンともかんとも。それに、拙者こんなに『濃い』シークレットファイル初めてでござる。右下にあるハヤトの写真がなかったら気付かないところでござった。ニンニン。

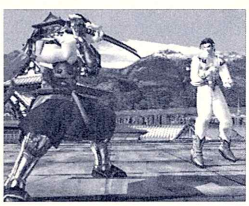




NAMCO PRESENTS

6「ソウルキャリバー」販促ビデオ

キャラのプロフィールや主な技がバッチリわかる販促ビデオをプレゼント！そろそろ稼働してるお店もあるハズだから、メストの攻略を読んでプレイしてみよう!!



3名様

7「テクノドライブ」シングル CD

7月中には稼動予定の「テクノドライブ」。キャッチフレーズは「運転技術測定機」だ！友達とワイワイ楽しめそうなゲームだよね。今回シングルCDをもらってきて、さっそく聴いてみたら案の定テクノでした。ガビ〜ン。つーわけで、それ系が好きな方に。

9名様



当選者発表!!

5月15日号

「ストリートファイターEX」基板
柏木秀信 君 長野県

ずっといっしょジグソーパズル
菅原和也 君 山形県
田村和広 君 東京都
鈴木康之 君 神奈川県
中田勇 君 岡山県
植松誠 君 香川県

K.O.F.ジグソーパズル－ORI－
星央彦 君 栃木県
尾島あい梨 さん 茨城県
坂本敦志 君 三重県
市橋カコ さん 京都府
後藤崇志 君 長崎県

レブスジグソーパズル
千葉有恵 さん 岩手県
小林洋一 君 群馬県
小池伸明 君 埼玉県
佐藤満希子 さん 東京都
西村登 君 東京都

リアルバウト餓狼伝説2ポスター
上杉旭 君 栃木県
岩井健 君 東京都
加藤けいこ さん 東京都
門脇美恵子 さん 大阪府
中野将剛 君 福岡県

5／30・6／15合併号

「リアルバウト餓狼伝説2」基板
舟橋千秋 さん 山梨県

八神庵等身大ポップ
福田理絵 さん 北海道
田中梨佳子 さん 大阪府
吉田博 君 兵庫県

SNKイラストレーションズ
中村こずえ さん 埼玉県
鈴木久永 君 神奈川県
佐野悠 君 愛知県
原田真吾 君 福岡県
井しげみ さん 熊本県

ひなたテレカ
阿部秀之介 君 栃木県
相馬大 君 埼玉県
新海和男 君 東京都

アキラテレカ
庄司勝幸 君 宮城県
小野寺秀司 君 東京都
日下さつき さん 東京都

ティファニーテレカ
松橋梨佳 さん 青森県
関浩昭 君 群馬県
村上哲也 君 愛知県

「レイディアントシルバーガン」シングルCD
石田絵里 さん 北海道
津森千佳 さん 千葉県
山口将一郎 君 千葉県
浅井裕架 君 東京都
中川大輔 君 愛知県
武内哲也 君 大阪府
大野謙太郎 君 兵庫県
佐藤岳 君 広島県
山本哲也 君 徳島県

戸倉貴寛 君 福岡県

ドラゴンクエスト「あるくんです」
坂井良之 君 北海道
田中夏美 さん 北海道
成川賢一 君 宮城県
新川桂 君 宮城県
青木薫 さん 新潟県
熊田泰士 君 福島県
岩田生粋 君 富山県
若松克典 君 石川県
寺田勝亮 君 群馬県
加藤英俊 君 埼玉県
伊藤政博 君 千葉県
上田修作 君 千葉県
巨海隆宏 君 千葉県
竹村篤志 君 千葉県
田中秀和 君 東京都
黒部尚善 君 東京都
横川隼人 君 東京都
上田文明 君 神奈川県
長津海奈 さん 神奈川県
渡辺篤志 君 神奈川県
旭野成優 君 岐阜県
岩井賀寿於 君 岐阜県
岩間一郎 君 三重県
吉川真史 君 三重県
江良誠 君 愛媛県
小野裕樹 君 愛媛県
土井雅一 君 愛知県
井上優 君 大阪府
木村英史 君 大阪府
高田有人 君 大阪府
村田雄亮 君 大阪府
渡辺小夜子 さん 大阪府
青木顕太郎 君 滋賀県
吉野智一 君 奈良県
桜井純嗣 君 京都府
櫛崎康志 君 広島県
山崎徹 君 広島県
岡陽平 君 島根県
村上康介 君 高知県
川口敏生 君 長崎県

デッドオアアライブポスター
嶋田利枝 さん 岩手県
鈴木儀人 君 宮城県
大和勝川 君 埼玉県
横川桂 君 埼玉県
塩瀬勇人 君 神奈川県
出口研 君 神奈川県
澤田裕太 君 山梨県
阿曽智哉 君 岐阜県
島田圭 君 大阪府
石原啓太 君 兵庫県

デッドオアアライブ（パイレーツ版）ポスター
紺野圭也 君 宮城県
沼田裕樹 君 宮城県
大岬智樹 君 福島県
井出哲郎 君 長野県
増尾峻佑 君 群馬県
山下清光 君 埼玉県
岡部知行 君 神奈川県
田村直樹 君 奈良県
安井元規 君 愛知県
村上和志 君 鳥取県

NOTICE

特別企画

2大格闘ゲームの魅力を徹底検証

THE KING OF FIGHTERS VS STREET FIGHTER

この夏、
2D格ゲを代表する
2大シリーズの
最新作が登場！

ザ・キング・オブ・ファイターズ VS ストリートファイター（仮）



表紙はK.O.F.'98だ!!

[ゲーメストが変わる]

Renewal

8月30日号からゲーメストがさらにPOWER UP!
攻略や新作紹介はもちろん、特集や一新した連載企画は読み応えのあるものばかりだ。
新たなるゲーメストをお楽しみに。

この夏の一押し

ストリートファイターZERO3（カプコン）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNK）
スパイクアウト（セガ）

新作紹介

電車でGO!2　高速編　3000番台（タイトー）
テトリスグランドマスター（カプコン/アリカ）
ライデンジェット（セイブ開発）
レーシングジャム2（コナミ）
バスアングラー2（コナミ）
対戦ホットギミック快楽天（彩京）
コットン3（サクセス）
オセロしようよ（サクセス）
麻雀学園祭2（メイクソフトウェア）

攻略

ソウルキャリバー（ナムコ）
サイキックフォース2012（タイトー）
デイトナUSA（セガ）
バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）
エスプレイド（アトラス/ケイブ）
レイディアントシルバーガン（セガ/トレジャー）
スペースボンバー（彩京）
ストリートファイターEX2（カプコン/アリカ）
ファイティングバイパーズ2（セガ）

コインジャーナル／ゲーメスト
共催企画
第11回懸賞論文　募集
●テーマ：アーケードゲーム・ゲームセンターに関することなら何でもOK
●原稿量：400字詰め原稿用紙5～10枚（住所・氏名・年齢・電話番号明記のこと）
●締め切り：9月30日（消印有効）
●宛先：〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部
「ゲーム懸賞論文」係
※詳しくはP116を見てね

ゲーメスト次号は（No.232）は予価580円で
7月30日(木)発売!

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

OPINION

裏 開発者の存在証明

石井ぜんじ

　長年ゲーメストに携わっていて思うのは、よいゲームの陰には、必ず優れた開発者がいる、ということである。アーケードゲームは、企業名しか出てこない場合がほとんどであるが、実際には個人個人の能力によって（一人とは限らないが）面白さが決まる場合が多いと感じさせられる。一般プレイヤーより内部事情を知っているだけに余計にそう思うのかもしれない。

　そのため、開発者の考え方を聞いたり、開発部署の雰囲気だけで、面白いゲームができてくるかどうか直感的にわかってくる。私は、その直感的な感覚によって、市場の先の先を読もうとしてきた。

　よいゲームが出てくる開発部署に共通するのは、独特の熱気あふれる雰囲気である。ある程度自分の好きなことをやっているという感覚がないと、こういう自由な雰囲気は出てこない。

　例えば、取材に行ったら特に予定があったわけでもないのに開発の人たちが現れて逆に質問攻めにされてしまったり、いつの間にか開発陣と対戦大会になったりする。もちろんメーカーごとに雰囲気は違い、この例に限るわけではないが、伸びるメーカーは必ず何かしらの形でその熱気が伝わってくるのである。

　ところが実際には自由な雰囲気があるメーカーは少ない。こういう（売れ線の）ものを作れ、という感じで作らされたり、厳しい条件をつけられることがほとんどであろう。

　また、小さいうちはよい気風があっても、成功して大きくなると企業としていろいろなしがらみや、思惑が交差するようになる。自然のうちに保守的になり、売り上げを上げなければならないというプロ意識が自由な発想を結果的に妨げることになる。

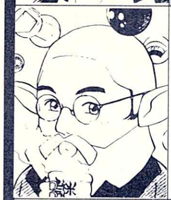
　仕事なのだから、自己満足ではいけないし、遊びではない。でも、遊びを作っているのも事実なのである。システマチックに、きまじめに作っていったからといって、よいものができるという保証はまったくない。

　優れたゲームには、必ずコンセプトがある。直接話を聞くと、あらためてなぜそういうゲーム性になったのかわかる。R-TYPE、ストII、餓狼伝説2、みんなそうなのだ。優れたゲームは企画者の個性の表現であり、存在証明にまで高まっていると思う。

　アーケードゲームの優れた開発者は、あまりにも目立たないし、メディアに出てくる開発者は本当に一握りである。だが、結局のところ、個人の才能と思い入れこそが面白いゲームを作り出し、ゲーム業界を動かす原動力になっていることを覚えておいてほしいと思う。



●あのF-ZEROに続編が！でもそのハードってあのおニューのヤツでしょう！そのために買うのもなんだかつらい。身内で持ってるヤツもいないので遊びに行けない！どうしようと悩んでいます。ハァ〜…。しょうがない、買うかぁ〜！
　ここ数年でゲーム関係以外（スキーしかないっしょ！）の友人が増えたけど、その幅の広さにやや振り回され中。自分一人の時間がまあ少なくなったこと！これでいいのかしら…。（ずるずる）



●5月にアーケーダーでお馴染みの町屋のゲーセン「ディスコ」へ行った。子供の時分通っていたので道案内兼荷物持ちで同行したのですが店長は私のことを全く覚えてない様子、金使ってなかったからな…。6月は永年の宿願「アウトフォクシーズの基板購入」を達成。パイ投げフェイタリティやシャンデリアK.O.など色々なバラし方の研究に余念がありません。ディップで血の色を緑に変えられるのでゴケミドロごっこもできたりする。（柵太郎）



●インターネットでもやっぱりありましたね、昔と変わらぬ事実無根というか、事実に反するゲーメスト批判が。そこにはゲーメストに書いてあったというウソ情報が具体的に並べてあるのだが、ゲーメストのどこを読んでもそんなことは書いていない。おまけに記事の担当ライター名も違っていたりする。
　面白いことに、この手の批判をする人に多い一言がここにも。「メスト読んでないし」。不思議ですね。（ギィ）



●グランツーリスモは決して、カーマニアにも売れたから大ヒットしたわけではなく、ゲームの持つ「本物」の雰囲気が一般人をも惹きつけたからだと思う。ゲーム製作は年々多人数化が進んでいるが、その全員で闇ナベのように後先考えずアイデアを詰め込むのではなく、最も伝えたいことを最も効率よく表現する手法こそを検討すべきだろう。今のアーケードは作品の内容的な質以上に、商品としての演出の稚拙さが目立つ。（はまー）



●最近のマイブームは、以前に読んだ本の愛蔵版、復刻版を読み返すこと。これが思った以上におもしろい。とはいっても、別に「いいモノは、何度読んでもおもしろい」…とか、いってる訳じゃない。重要なのは、その本の内容よりも「当時と、今現在の自分にあるギャップ」が思った以上にあって、以前に感じた部分とは、違った部分におもしろさを見つけられることがそれ。中には同じに感じる本もあるが、それはそれでおもしろい。（伊勢猫）



●今、荷物でひっくり返った部屋の中でコレ書いてます。京都の実家からお母はんが手伝いに来てくれました。身内ってホント、有り難い。数多くのゲーマーが来て、鍋をやったり飲んだり笑ったり。ちょっとだけど泣いたり。いろんな思い出がいっぱい詰まったこの部屋を後にして、新しくスタートします。
　明日は本当に引っ越しです。複雑だけど、一度決めたことだから、やれるだけやってみよう…そんな感じです。（きらり屋）



●「最近面白いゲームがない」という意見をよく耳にする。でも、実際昔のものと比べるとゲーム自体は確実に進歩しているはず…。
　実はこれ、“面白いゲームがない”のではなく“面白く感じなくなってしまった”のではないだろうか。ゲームというものに慣れすぎてしまったがために、面白かったはずのものも面白く感じなくなってしまったのでは？プレイする前から、何となく見限ってしまったり、とかも多くなった気がする…。（ちゃっきー）



●ここのところ、なえ度が高まりつつある。いつまで保つかなぁ…とか真剣に考えたりするときも。この不安定な気持ちを紛らわすためにも、新しいことをいろいろ始めようと思う。EX2ムックも終わったし、とりあえず温泉でも行って息抜きしてくるか。
　話はかわって、この夏お薦めのゲームはシルバーガンとサイキック。シルバーガンのステージ5（巨大戦艦面）の曲を一度聴いてみてください。いい感じです。（ゆさ）

●長年ご愛読いただきましたゲーメストも、今号をもって…って書くとあまりにも意味深ですね。ただ、これは冗談でもなく、次号からは新生の「ゲーメスト」として生まれ変わる予定です。内容も今までよりずっと充実するはずです。業界唯一の業務用ビデオゲーム専門誌として、できることをやり尽くすつもりです。まだ段階的にリニューアルしていく部分もありますが、これからのゲーメストは、絶対に目が放せなくなるでしょう。ってことで、今後ともご愛読よろしくお願いします。（さわたり）

表紙の裏をとれ

今号はゲーメスト誌初!!表紙連動広告いかがでした？ソウルキャリバーの陰と陽、正と邪の二面性を対比して表現してみました。
　ゲームもそろそろ全国のロケーションに設置されますので、熱き闘いとソウルキャリバーの持つ深い世界観を堪能してください。
　ナムコが魂を入れて送り出す「ソウルキャリバー」をよろしく。（御所脇　裕）

■待って〜もうひとこと

●電車でGO！2ムックが発売中！濃ゆい攻略で出発進行！ぜひ店頭で手にとってみてください。8月には、KOF98ムックと、お待ちかねサイキックフォース2012ムック、そしてバーチャロン・オラトリオタングラムムックが雪崩のように発売になります。お盆返上、廃人続出、次にシャバに戻れるのはヒグラシの声を聞く頃か⁉MOOK班の夏はまだまだこれから。（MOOK班）

GAMEST　8月15日号

■平成10年8月15日発行　第13巻21号通巻230号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ　田渕健康　がっちん
アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED
珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU MVP SHO CHU
伊勢猫　しじみ　借金　KMT DS-I　ちゃっきー
RED　京城　フニャ夫　河本きらり屋　P・鈴木
スー　善之字元帥　Mio　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　小山内俊明　青木珠美
二田祐樹　遊佐孝之　竹森眞由美　馬野雅和
松田史征　我妻禎文　花澤貴宏
岩崎洋子　濱田真一　佐藤潤一
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　中西芳彦

MMV
Marvelous Entertainment Inc.

CD 7/17 発売

サクラ大戦2 蒸気蓄音館

オープニングからエンディングまで
「サクラ大戦2」のBGMを収録した
CD2枚組オリジナルサウンドトラック!!

初回プレス特典
松原秀典先生書き下ろし帝撃隊員ステッカー(8枚セット)を封入!!



イラスト:松原秀典 ©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996, 1998 ©RED 1996, 1998

MJCA-00027
定価:3,150円(税込)

VIDEO 電影回顧録〜太正十四年版〜上巻 VHS カラー60分 STEREO・HiFi VPVF-67893 ¥4,800(税別) 御礼注文殺到!!(下巻は8月21日発売予定)

VIDEO 7/23 発売

GAMEST 編集部全面協力

ファイティング バイパーズ2

FIGHTING VIPERS 2
- THE INFINITE CIRCUIT -

攻略ビデオ



"テックガード"・"投げ抜け"・"受け身"・"壁"。
FIGHTING VIPERS 2で戦うために、
最低限知っておくべき基本システムをフォロー!
基本システムの応用編として、実践を通じて
"様々な状況における対処法"や"キャラクターの
特性を生かした戦略"を徹底解説!

VPVF-67896
定価:4,800円(税別)
VHS カラー60分 STEREO・HiFi

CD 7/17 発売

4年ぶりに帰ってきた
伝説のレースゲーム

2枚組 デイトナUSA2

DAYTONA USA 2
サウンドトラック



MJCA-00025
定価:2,940円(税込)

今回の音楽も大好評だった前作を
手がけた光吉猛修をはじめとする
セガサウンドセクションが担当。
アーケードゲーム史上初の
ニューヨークレコーディングを行い、
メロディアスなバラード「Miles Away」で
1990年全米ナンバー1に輝いた
アメリカンハードロックバンド
「WINGER」のメンバーも参加!
ゲームミュージックシーンの歴史に残る
最高傑作になること間違いなし!

深海ホラーサスペンスゲーム

CD 7/17 発売

ディープ フィアー
DEEP FEAR
サウンドトラック

MJCA-00026 定価:2,940円(税込)

史上最強のタクティカルシュミレーションRPG

CD 8/5 発売

バッケンローダー
WACHENRÖDER
サウンドトラック

MJCA-00028 定価:2,310円(税込)

ドリフトを知れ!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE



車の性能からロケットスタート、ニュートラルの存在の知識、中級コース攻略と盛りだくさん!

EASY CAR



〈SIZE〉L:4909㎜W:1860㎜H:1339㎜
〈WEIGHT〉1600kg
〈MAX POWER〉780ps/6800rpm
〈MAX SPEED〉
AT323km/h(201mph)、MT327km/h(204mph)
〈スポンサー〉Chums Gum Racing(お菓子の会社)
〈加速〉D
〈グリップ〉A

NORMAL CAR



〈SIZE〉L:4971㎜W:1888㎜H:1314㎜
〈WEIGHT〉1600kg
〈MAX POWER〉780ps/6800rpm
〈MAX SPEED〉
AT330km/h(206mph)、MT333km/h(208mph)
〈スポンサー〉Scorpio Plasma Batteries(バッテリーの会社)
〈加速〉B
〈グリップ〉C

HARD CAR



〈SIZE〉L:5078㎜W:2056㎜H:1305㎜
〈WEIGHT〉1600kg
〈MAX POWER〉780ps/6800rpm
〈MAX SPEED〉
AT335km/h(209mph)、MT340km/h(212mph)
〈スポンサー〉Phantom Racing(スパークプラグの会社)
〈加速〉A
〈グリップ〉C

早くもオフィシャルデータ公開!! 気になる中身は!?

デイトナUSA2最大の変更点である、車種の増加。その性能差には、いままでにも触れてきたが、早くも性能差の詳細が明らかになった。

左の表を見てもらいたい。まず一番意外だったのが、MAX POWERつまり、エンジンの性能。数値で見る限りでは、3台とも同じエンジンを搭載しているようだ。しかしMAX SPEEDは違うので、ギア比が違うのか!? SIZE、つまり車体の大きさには、微妙に差があるようだが、ストックカーの外装は、紙のようにペラペラなので、車自体の性能にかかわってくるとは思えない。3台とも車重がまったく同じなので、シャーシも同じものらしい。見た目に違いがハッキリ分かるのが、加速とグリップ。項目の性能差を見ると、このような差が、どうして生じてくるかは、今のところ不明だ。

車種別の性能差には、まだまだ秘密が隠されていると思われるので、その詳細が分かり次第、リポートしていこう。

中級コース

スピードの限界に挑め!



担当：ずるずるキャサ夫

ちょっとしたテクニックをはじめ、中級コースを部分的に徹底攻略！

やっぱりあったの!? ロケットスタート

いつしか紹介のほうで「ロケットスタートは存在しないらしい」と述べていたが、実はありました…「ロケットスタート」が！前作のデイトナをプレイしていた読者も「ひょっとしたらあるんじゃないの？」なんて思っていたかも知れないけど、その通りです。まさにそのスタートはロケット並みの加速で瞬時に百数十キロに達するもので、実際タイムには2秒前後影響するので、スタート時には必ず成功させなければいけないものになるのだ。

ただ、このロケットスタート、前作のことを知っているとしても同じことを感じられると思うが、成功させることはわりと難しい。なにはともあれ、まずはそのロケットスタートの正しいやり方を説明していこう。

1ギアを1速に入力
2スタート時までブレーキを踏む
3エンジンの回転数を6800～7000にセット
4GOサインと同時にブレーキを離しアクセルを踏む

これが簡単な手順になるが、注意点もいくつか説明しよう。

1つは意外にエンジンの回転数を設定値に合わせるのが難しいということ。結局慣れの問題にはなってしまうのだが、アクセルの踏み具合を調節することが大切だ。ただ、6800～7000という回転数の目安となるものがある。

タコメーター（画面上中央）の黄色い部分、この先端に針（現在の回転数）を合わせてやればそこが丁度7000回転の位置になるので、失敗しづらい。回転数に関してはここに集中すれば問題もなくなるだろう。

次にスタート時。アクセルとブレーキの両方を踏んでいる状態になるわけだが、これはもちろん両足で操作すること。そしてスタート時にはブレーキのみを離し、アクセルを踏み込むのだが、ここにも注意点が…。

3つ目はGOサインが出されてからでないとブレーキを離しても車は進まないということ。これは一番ありがちなミスに発展する。そして最後に、ブレーキを離してからアクセルを踏み込むタイミング…。これは決して同時に行うものではなく「ブレーキをまず先に離してからアクセルを踏む」というのが大切。でないと、ブレーキが踏まれているときに回転数が上がってしまい、これもまたミスにつながる場合が多いので注意。

これらがすべて守れればロケットスタートを成功させることができるだろう。ちなみにこの加速は本当に尋常ではなく、一瞬で1速にあたる限界値にたどり着く。つまり110キロから2速へ入力するタイミングも早くなり、そこに集中してやってもらいたい。



エンジンの回転数に集中！ブレーキも踏んどけよ！



まだ1秒も経ってないのにこのスピード!!しかもウイリーしてる!?

ミッションのニュートラル存在

デイトナUSA2からプレイする読者には、たいした関係のない話かも知れないが（というか、気にしないほうが良い）、前作で丁寧にプレイをしていた読者のためにちょっとした変化を伝えておきたい。本当にこれはまったく気にしなくても良い事柄かも知れないが、前作を真剣に取り組み、さまざまなシステムを最大限に生かしてプレイしてくれていたプレイヤーに読んでほしい。

前作のデイトナにはギアにニュートラルが存在しなかった。このため丁寧にプレイするものはそれを利用し、ドリフト時に行われるシフトチェンジ、このときそれを最大限に生かして使っていたハズ。

例えを挙げると4速から1速→3速→4速とシフトチェンジ。この場合、1速入力後ニュートラルにギアを戻し3速入力の準備ができた。これは極力ギアの入力ミスを避けたいという願いが伝わり、実際にシフトチェンジに生じる時間的な問題も解消される実用的なテクニックでもある。

だが、デイトナ2になってその部分が変更されたのだ。正しく言えばそれは変更というよりは、より現実味を増したといったほうが正確かもしれない。確かに実際の車にあるMTには当たり前の如くN（ニュートラル）が存在し、クラッチとの関係でギアをつなぎ、シフトチェンジしていく。だが、デイトナにはそのクラッチも存在しなかったから前作にはニュートラルがなかったのかも知れない。でも、そこをあえてより本物の車に近づけたいという開発者の立場（？）から今回のデイトナUSA2にはニュートラルができたのではないだろうか。

それに丁寧にシフトチェンジができた前作はギアの損傷も少なかったハズだし。そこらへんも考えると今回はより的確なギアチェンジも要求されるし、より一層派手なプレイ（ギアチェンジに関して）が想像されるだろう（？）。



ほらね、今回はちゃんと「N」の表示があるでしょ。



ドリフト中4速に入れた〝つもり〟に注意しましょう。

DESPAIR CURVEから DRACULA CURVEへ

スタートしたらしばらくは全開で走れる。となればできるだけ直線的に、なおかつインを通ってタイムアップだ！


ストレートを右寄りで走り、少し右へ切り、インへ！

コースマップでコースの形を把握し、インからインへ。怖いのはインの縁石に片輪


直線的に走り左のインへ入るが、少しインを空けておくと安全。

が乗り上げたとき。それまで遠心力を受ける形でハンドルに抵抗を感じていたものが急に軽くなるので、そのまま力を入れていると切りすぎてインのダートの中へ入ってしまう！これに十分に気をつける。

数cmのライン修正に自信ができるまでは、その問題の縁石には乗らないようにしたい。そのほうがタイムも安定するし、練習になるからね！


上りつつ右。しかしここはすぐ左が待つので軽く切るだけ。

DRACULA CURVE付近は上り坂で先が確認しにくい。右から左への切り返しのタイミングが多分遅れると思う。


右、左とすぐ切り返すためにあわてることも！縁石に注意！

ここの切り返しは、まずインを通ることよりも直線的に走れることが重要。そのライン上で両方のインに触れられればOK！慣れるしかない！

直角コーナー BLACKHOLE

直角に曲がるカーブのBLACK HOLEへ。

ここはドリフトで抜けるところなのだが、「減速、切り込む！」の単純なドリフトではなく、「減速、切り込む、アクセル全開、さらに切り込む！」という応用編となる。それをまず図でしっかり確認しよう。








2つ目のインで全開、そして強く切り込んで向きを深めていく。











直角カーブとはいうものの、実際にはクリッピングポイントが2つある左カーブ。

その2つのインを通るのであるが、1つ目、2つ目の通過では走り方が異なる。

1つ目は、減速してそれほどハンドルを切らない状態で進入。そのため、クルマの角度は浅い。それを通過した直後、2つ目を通過するためにアクセル全開&切り込みで、目いっぱいクルマの角度を深くし、抜けていくのだ！

得意不得意の差はあるが、ヘアピンよりも経験が必要！

直角カーブの抜け方は、いかにふくらみすぎないか。それを可能にするのがクルマの角度。できるだけ深くできれば遠心力に対抗できる。まずはこれができるように。そうすれば、直角カーブ後の左カーブへの進入は楽になる。
ただドリフトを長くキープするとカウンターを当てないといけないので、粘りすぎるとどんどん左へ寄ってしまい、左カーブのインにぶつかる！



ドリフトが長く続くと立て直せなくなるので気をつけること。

早めにドリフトを解消し、グリップ走行中に切り替えて、左カーブに進入するのがいい。
そうすると、だいたい260～280km／hでの進入になる。少しでも速く走ろうとするとどうなるかというと、300km／hに近づいていく。これって可能になるかも？





ドリフトしたまま次の左カーブへも来れるが、これ、難しい！

できるとすれば、直角カーブで300km／h近くをキープして脱出し、早めに4速へシフトアップしながら加速ドリフトで走ることになるかな。



インからアウトへ。しっかりグリップさせて走らないと危険！

多少速くてもインを通っていなければ意味はないことも忘れないように！
この左カーブ、しっかりインを通りつつ、出口では加速をさせるためにアウトへ膨らんでいくこと。
ここでポイントになることがひとつ。ここをドリフトでインをキープしていってもいいのだが、そうすると、ヘアピンの進入の準備ですごく忙しくなるので、出口からその準備に入っていく。下り坂は非常に不安定になるのでね！

ヘアピン！ ALAMO TURN

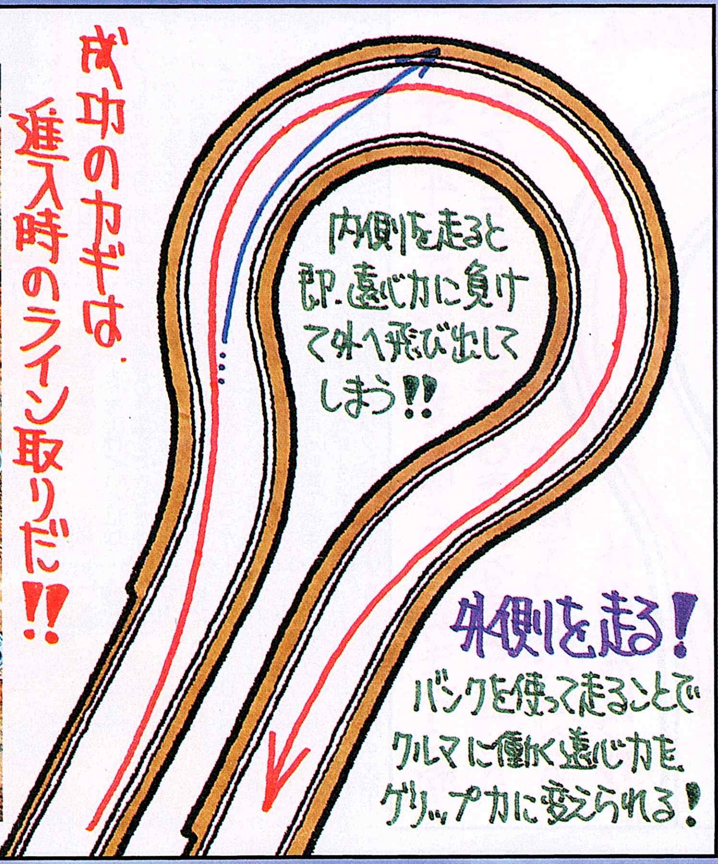
さて、このコースのメインイベントであるヘアピンのALAMO TURNへ！
コースマップを見ていただけるとわかるが、これだけぐるりと回っているのだ！
ここをいかに高いスピードで走るかがポイントとなる。
さて、そのヘアピンであるが、まず攻略する上で確認しておいてほしいのがそのコースの路面状況。実際に走っている方はおわかりだが、このヘアピン、バンクコーナーとなっているのだ！
バンクコーナーって？という方にその説明をすると、コース外側が高くなっていて、コーナーでありながら高いスピードで曲がれるように作られているコーナーのこと。

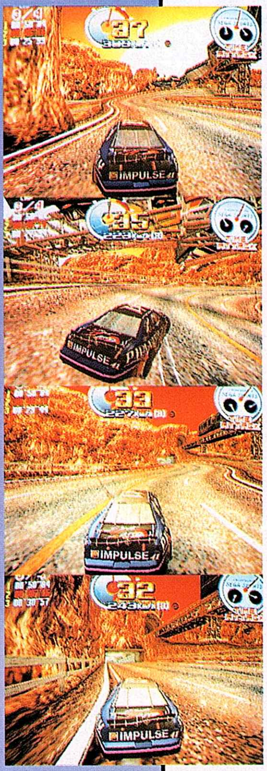






バンクを利用して走る。直角カーブよりも確率高くクリア可！





なぜ速く走れるかは考えればわかること！なぜなら遠心力でふくらもうとする力を高くなった路面が壁となってその力を吸収してくれるからだ。
このときのクルマにかかる遠心力は、横からではなく、斜め上横からとなる。
これを理解すると多分ここでアウト側をドリフトして抜けていく理由が見えてくるはずだ！
インではモロに遠心力を受ける！アウトではドリフトとバンクが相乗効果となって高いスピードを生み出すのだ！

というわけで（説明が長くなっちゃったけど）図でわかるようにインを通らないライン取りになります！
現時点でのプレイ量では、ドリフトを調整して走る形ではなく、1発で縁石&切り込みを合わせていく形で攻略をしています。（図中文章参照）
ただ限界を越えていない範囲内では、アクセルワークで調整は可能だぞ！



ここではスピードアップが課題となる。それは下の講座で！

ヘアピンは慣れてしまえば、クリアだけを考えるととても楽にできる。問題はスピードアップ！それは慣れと勇気でクリアしていこう！
ヘアピンを抜けたあとは、緩い左のあと少しきつい左へ。
緩い左は、ドリフト状態からカウンターを当てて立て直す状態でクリアをしていく。





ドリフトを解消しつつ切り直してヘアピン出口を切り返す！

立て直しつつインを通ったらラインをあまりアウトにふくらませずに走り、次の左へ。
ここの左、やや上り坂の頂点にあるので、インを寄り損なうとその先の下り部分でグリップ力が低下し、大きくふくらんでしまうのだ！これをしっかり理解し、そんなミスをしないラインを走る！



ミドル＝イン＝ミドルで走り、アウトへ流されるのがベスト！

それは、あまりアウトから進入せず（その前でふくらんでいる場合は除く）早めにインに入る形で進入していく。
このときのラインは、ミドル＝イン＝ミドル。出口でミドルにしておくと、下る部分で遠心力が働き、アウトに流される。これを利用してアウトへラインを移していくのだ。

きつ〜い!!「ALAMO TURN」を260km／hで抜けるための
上達講座

さて、ヘアピンの短期集中講座を開こうと思います。
ここでは、ヘアピンを安全に走れることから発展し、少しずつスピードアップをしてレベルの高い、タイムアップに大きく影響してくる走り方をマスターする手順を書いていこうと思います。



260km／hで安全にクリアする。

スピードを上げていく上で重要になるのは、ライン取り。なぜかというと、そのスピードに耐えられる角度を持つバンクを使うためである。



減速を抑えて240km／h台へ！

ドリフトをしてヘアピンを抜けられる最低スピードは220km／hぐらい。ここから少しずつ上げていく。

240km／hでのドリフトを可能にするのは、減速の量とハンドルの切り角。ラインは、ミドルからアウトへというぐらいで問題なし。
減速は、4速→2速→3速で、2速に入れている時間はコンマ5秒程度。これに合わせてブレーキもコンマ5秒。ハンドルは、90度ぐらいまで切り込んで入っていく。



早く向きを変えて250km／h台へ！

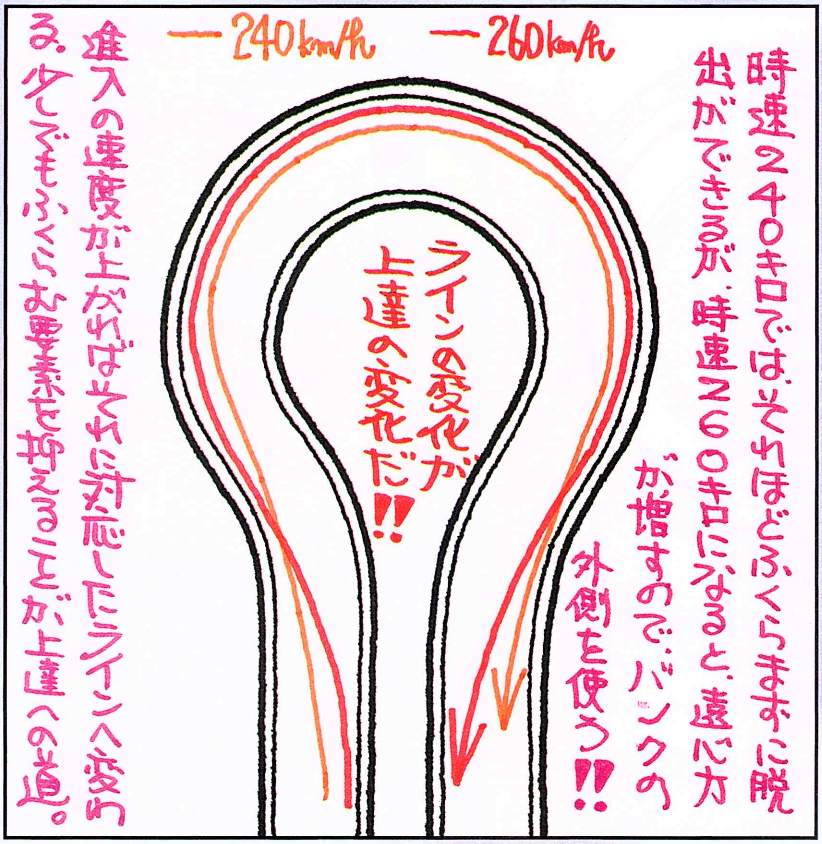
スピードを上げていくにはこの減速の作業をできるだけ短くすることになるが、それは手段にすぎず、これによりクルマの向きを変えることがメインになるということをお忘れなく！
あとはいかに短時間で向きを深くできるかだ！これで260km／hドリフトへ挑む！

260km／h以上ドリフトへのコツは、減速&切り込みにプラスしてそれ用のライン取りが重要になるのだ！



最終的には260km／hオーバーへ！

そのあたりは図で確認してくれればいい。240km／hからどういうライン取りになっていくのかをね！
それをトレースするにはかなりやり込まないと…ね！



最終コーナー NORTHPOLE TURN

ヘアピンを抜け、トンネルを過ぎると直線が続き、そこに待ち受けているものは最終コーナー。大きくゆったりとした左カーブだが、減速なしのグリップ走行は不可能。ここは限界ギリギリスピードでのドリフト走行をお薦め、紹介しよう。

最終コーナーにあたって、まず一番必要となるものは速度をトップスピードまで上げること。つまり、最終コーナ一1つ前のカーブ、ヘアピン(前頁参照)をうまく抜けることができないと、この最後のコーナーも理想のラインを取ることができないということを知っておいてほしい。

それでは具体的に最終コーナー「NORTHPOLE TURN」のドリフトテクニックを説明していこう。

最初に減速の仕方、ギアチェンジの説明をしよう。最終コーナーは難しく見えるかもしれないが、初級のドリフトポイントとその要領は変わらず、結局重要になってくるのが的確な減速とドリフト中の車の向きになってくる。ドリフトを始める切っ掛けはアクセルを離し、ブレーキ&2速へシフトダウンすることで作り、車の角度が理想の向き(画面で見て車がほぼ真横を向く感じ)になったら3速へシフトアップしてやり、インへ寄っていく。

ここまでは簡単だ。難しいのはこの後。ドリフト状態で3速入力をしたのち、スピードを理想の速度(限界速度)に合わせなければならない。その理想の速さというのは275キロ!この速度にしなくてはいけない。しかし、これは3速へ入力してアクセルを踏み込んでもその速度にはならない。つまり、絶妙なアクセルワーク(半踏み)が必要となるのだ。

このコーナーでは車の角度をちゃんと合わせ、速度もその275キロに設定することができればピッタリとインに張り付くことができるので、ぜひとも練習してもらいたい部分でもある。これが的確にできれば、あとは立ち上がりのことに気分を集中させるだけ。コーナー出口が見えたと同時に4速シフトアップ+アクセル全開!!出口で右側に外壁があるが、それをギリギリでかわすことができるはずだ。

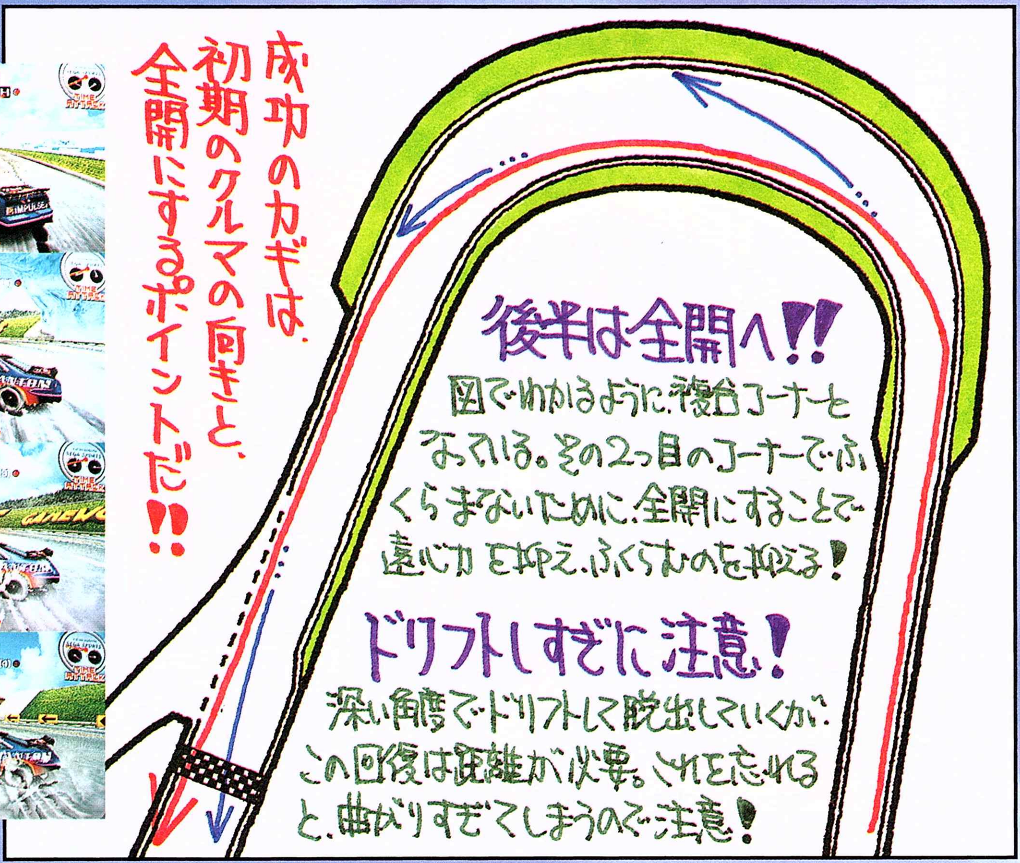
注意点・特徴として1つ頭に入れておいてほしいことがある。3速↓4速へシフトアップするときだが、このときアクセル全開はもちろんのこと、それに加え「ハンドルをイン側におもいっきり切ってやる!」ということだ。これはデイトナでの特徴と言えることだと思うのだが、グリップが回復しているときに限りハンドルを切っても「スピンはしない」という事柄がある。これを覚えておいてほしい。

最後、外壁もかわすことができ、コーナーを曲がることに成功すると300キロでストレートに入る。しかし、まだ気を抜いてはいけないところが…。

直線に入っても車はほぼ真横を向いて立ち上がろうとする。最終コーナー最後の仕事はこれを直すことにある。

ここはスタート地点であり、ピット入り口にもなっているここがそれを唯一立ち上がりを救ってくれるポイント。ピットの入り口部分を生かし、その場にきてからカウンター(逆ハンドル)をあててやる。そうすればピット入り口と本線の分岐点になる壁ギリギリを通って立ち直すことができる。そこにはコーンが立っているが、それをすべて飛ばしてしまうくらいまで攻めることは可能だぞ。これが中級最後のテクニカルカーブだ!







ダメに見えるけど、これが成功の瞬間なんだって!

目標タイムは?

なんでもそうだと思うけど何かをやるならば、それ相当の目的があり、目標もある。たとえそれが自己満足だと分かっていても、やり遂げたい気持ちはみんなあるはず…。そうでない人もいるかもしれないが、今回攻略した中級コースの参考タイムを教えておこう。

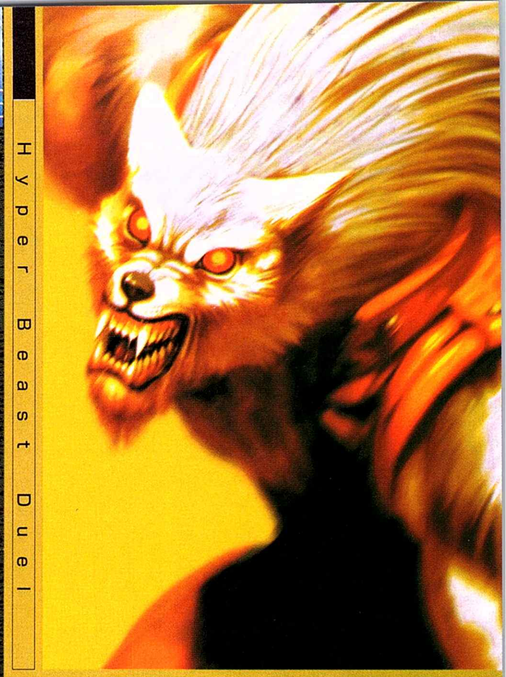
コース全体のトータルタイムは3分!まずはこれを目標にするといいだろう。デイトナはゲーム中に区間別でタイムを教えてくれる。それも一応参考がてら紹介すると…。

- **1区間** 8秒30
- **2区間** 12秒00
- **最終区間** 22秒00

これを目標に走ってもらいたい。

これが完璧にできれば2周目以降は42秒台で走ることが可能。1周目はロケットスタートを成功させて1区間で11秒50と3秒ちょっと遅れるが、その周回は45秒台も夢じゃない。

非常に理想に近い話ではあるが、決して無理な話でもないはず。人間努力すれば何事も可能にすることもできるだろう。あとは君がどれだけ頑張ることができるかが結果を結ぶ。頑張ってくれ!



獣化こそが「真の力」を呼び覚ます！

操作系は、8方向+4ボタン。前作よりも1つ多く、
Gボタン→ヘビーガード
Pボタン→パンチ
Kボタン→キック
Bボタン→（人間時）獣化
（獣化時）攻撃
というボタン配列。

今作は、レバーだけでなく、Gボタンでもガードできるようになっている。さらに、同ボタンでコマンド技を途中でやめることもできるようになったので、より連携が多彩になり、闘いは高速化に向かうことだろう。

Bボタンは、今作品の核となる「獣化」に使用する。獣化モーション中は完全無敵で、なおかつ攻撃判定も存在するので、一気にラッシュをかけたいときだけでなく、追い込まれたときにもその力を発揮する。

獣化すると攻撃力やジャンプ力などが増し、獣人時専用の攻撃（キャンセル可能な技が多い）が繰り出せるようになるなど、さまざまな恩恵を受けることができる。



発動時の無敵時間中に攻撃判定もある。攻守共に重要となるぞ。

2種類のガードを使いわけろ！

レバーガードには、ライトガードとヘビーガードの2種類があり、前作同様、ガードエスケープといった回避行動もとれる。次は、そういったガード関連のシステムについて見てみることにしよう。

●ライトガード
ニュートラルで上、中段を、真下で下段をライトガードする。

ヘビーガードよりガード硬化時間が短いので、反撃や割り込みがしやすいという利点を持つ。ただし、ガードブレイク技（次ページ参照）をガードできないという欠点もある。

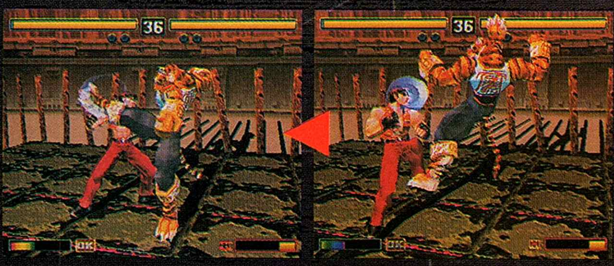
●ヘビーガード
レバー後ろで上、中段を、斜め後ろで下段をヘビーガードする。Gボタンによるガードもすべてヘビーガード。

ライトガードよりガード硬化時間は長いものの、ガードブレイク技もガードすることができる。

●ガードエスケープ
ライトガード直後にレバー前という操作だが、感覚的には「ガードした瞬間」という感じ。成功すると、相手の攻撃をガードした瞬間にすばやく横へ回り込むことができる。ガードエスケープの隙は非常に少ないので、相手がコンビネーションを出したときなどがチャンス。

空中ガードエスケープも可能だぞ。





ガードエスケープでコンビネーションを回避し、強烈な反撃を叩き込んでやろう！

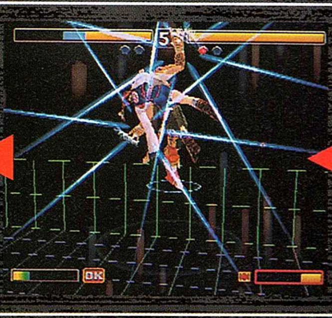
敵意と恐怖心
公然と行われる狩り
まだ信じるのか？
それでも「力」を隠すのか！？

今回は、操作系やシステム関連の紹介だ。キャラ別の前に、まずはこれらを覚えておいてほしい。

BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2

ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA/CARAMEL MAMA
STORY:OSAMU KAGOSHIMA / CARAMEL MAMA
担当：GED
※画面は開発中のものです

ライジングHP：http://WWW.RAIZING.CO.JP/



上空に吹っ飛ばし、切り裂いた後にトドメの一撃! これがマーベルのビーストドライブだ!

最終兵器となるか!!「ビーストドライブ」

獣化時のパワーを解放し、致命的なダメージを与える攻撃。それが「ビーストドライブ」だ。

ただし、使用後は人に戻ってしまうので、使いどころには細心の注意が必要となる。

攻撃方法は各キャラによって違うので、その特徴などについては次回以降に(技表を含めて)紹介する予定だ。

ライトガードは万能ではない

ガード関連のシステムで重要な要素がまだあるぞ。

●ガードブレイク

前述のライトガードの項でちらっと出てきたガードブレイク。攻撃する直前に身体が光る技で、ライトガードできず、ヘビーガードでのみガードできる。

硬化時間の短いライトガードで安定されないためにも、コ



MARVEL
[マーベル]
LEOPARD
BEAST FORM




ピカッと光るのはガードブレイクの合図。「どうりゃあっ!」と強引にブチ当ててもいいが…。

レを効果的に使っていく必要がありそうだ。

●ガードアタック

ガードブレイク以外の上、中段攻撃をガードしつつ攻撃する技。各キャラのコマンド技のうち、1つはガードアタック技となっている。攻撃時に青い稲妻




攻撃判定が出る前なら、Gボタンで途中やめができる。さらなる連携や投げに移行することも可能だ。

をまとうのが目印だ。

その他の特殊動作に、受け身や伏せといったものがある。前作にもあった要素だが、少し変更点があるぞ。

●受け身

空中に吹っ飛ばされたときにP+Kで受け身が取れる。ただし、一部、受け身のとれないやられ状態も存在する。前作よりも、受け身時のレバーによる移動力はセーブしてあるようだ。

●伏せ

レバー下×2(入れっぱなし)で伏せることができる。伏せ状態だと上、中段攻撃をスカすことができ、下段攻撃しかくらわないのが大きな利点。あと、伏せ状態から浮かせ技を持っているキャラも多いので、ここから空中コンボを狙うこともできるぞ

前作より、伏せ状態になるのも解けるのも早くなっている。

●ダッシュ

レバーを2回入れてクイックフォワードし、そのままレバーを入れっぱなしにするとダッシュになる。どちらも攻撃




コンビネーションから「構え」へ移行が可能だが、バックステップ移り、にはキャンセルがかからないの

そこからさまざまな技に派生するが…、



構えのまま少し放っておくと、バランスを崩してコケそうになっちゃう。修業不足!?




人間時は、直接浮かせることはできないのが、

よろけやカウンターからなら浮かせられる。人間時は工夫が必要なのだ。

攻略イベントリポート

98・6・21 in G-Model荻窪店

たくさんのご来場どうもありがとう！

さる6月21日（日）、G−Model荻窪店にて開催された『エスプレイド』攻略イベント。ライターKMTによる「ALLクリア実演プレイ」に、70人ものギャラリーの目は釘付け！

今回はまだクリアしたことのない人のために、バリアを積極的に使ったプレイで詳しくレクチャー。好評のうちに幕を閉じました。来てくれたみんな、本当にどうもありがとう！



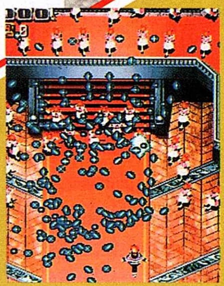
見よ！この観客の多さを。メモを取る人もいたぞ！

ついに夜叉総本部内に突入！

今回はステージ5後半の攻略はもちろんのこと、次回攻略予定の最終ボス「ガラ婦人」（の鬼畜ぶり）をちょっとだけ紹介。また、ガラ婦人に備えて残機を温存するためのパターンも解説していこう。

担当：KMT

ステージ5後半 攻略 夜叉総本部内



メイド風の女の子「アリスクローン」が弾を撃ってくるという、異様な光景が展開される夜叉総本部内。敵の攻撃は厳しいが、ここまでこれた自分の実力を信じて、気合で乗り越えよう。



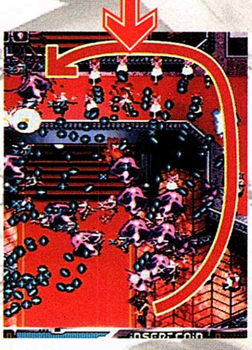
メイド型弾幕兵器「アリスクローン」をブチ殺せ！

ステージ開始直後、メイド型弾幕兵器「アリスクローン」が前方からわらわら出てきて弾を撃ってくる。いきなり「うぎゃ〜」ってな感じだが（なんかわかりにくい表現だが、要はキツイってことね）、ここは左の連続写真で説明しているように、画面左端から反時計回りに画面内を大きく回るようにすればOK。

スタート直後を乗り切ったあとも、しばらくアリスクローンの攻撃は続く。これといったパターンはないが、基本的には画面内を左右に大きく動いて処理していこう。



スタート直後にこの位置に移動し、少しずつ右に移動してアリスクローンを撃っていく。



で、このあたりまで移動したら、一気に自機を矢印のように動かし、画面内を大きく回ってしまおう。



「敵弾を画面端に引きつけ、一気に反対側に切り返す」という動作を繰り返して切り抜けよう。

ステージ中盤に出現する、大型戦車×2は、ステージ5前半のときと同じパターンで倒す。ステージ5前半に出現したやつと比べると、耐久力は低めに設定されているので、特に苦戦することはないだろう。

大型戦車×2を抜けたあとは、アリスクローンと中型戦車の複合攻撃地帯となる。ここはまず1台目と2台目の中型戦車を速攻で破壊する。2台目の中型戦車を破壊したあとは、画面内を左右に大きく動いて敵弾をさばきつつ、そのついでに中型戦車を破壊していけばいい。無理に中型戦車を速攻で破壊しようとするとかえって危険。

中型戦車は破壊したときに、一定範囲内ではあるが敵弾消し状態になるので、少しくらい遅めに破壊したほうが、敵弾消しを有効に利用することができるのだ。



中型戦車が撃ってくる弾は、必ず斜め方向に誘導しておこう

ボス直前の左の写真の場所は、あらかじめ自機を画面右端に寄せておき、ちょっとずつ左に動いてアリスクローンを撃っていく。このときアリスクローンが出現する場所の奥に配備されている中型戦車もちゃんと破壊すること。撃ち漏らしてしまうと、画面左端に行ったときに中型戦車の弾に追いつめられてしまうぞ。



この場所は、画面右端からちょっとずつ左に動いて敵を撃っていけばいい。

VSボス 無敵の軍神 アレス

ステージ5後半のボスは「無敵の軍神アレス」。なんだか名前からして強そうだが（なにせ無敵の軍神だもんね）、実際に強かったりするから困り者である。まあ、この際だからはっきり言ってしまおう。こいつにはパターンというものは皆無である。弾避けを存分に楽しんでください、としかいいようがない。

しかし、これではあまりにも無責任なので、弾を避けるときのコツなんかをちょこっと紹介しておこう。

ちなみに、このボスと戦うときは、弾避けのセンスはもちろんのこと、「気合」と「運」も重要になってくるぞ。

紫弾に要注意！

アレスの攻撃方法は、計6種類の攻撃のうちランダムで2種類の攻撃（ボスの耐久値が半分以下のときは3種類になる）を同時にしてくるというもの。6種類の攻撃のうち問題となるのは、写真Ⓐと写真Ⓑの紫弾。この2つの攻撃のうち、どちらかが絡むと非常に厳しくなる。が、逆をいえばこの2つの攻撃が絡まないときは、それほど苦戦はしない。

写真Ⓐの弾は1発1発見切って避けるしかないが、写真Ⓑの弾には一応避け方というものがある。画面中央あたりから、弾の流れに沿って少しずつ自機を右に動かしていくのだ。他の攻撃の弾が絡んで自機の道筋を塞がれてしまった場合は、一度左にズレてから、再び弾の流れに沿って自機を動かすようにしよう。



この弾幕は1発1発見切って避けるしかない。弾速が遅いのがせめてもの救いか？



こちらの弾の流れに沿って動いて避ける。避け方はあるものの危険なことには変わりはない。

と、まぁだいたいこんな感じだが、結局のところ紫弾を避けようとするとなかなか安定しないので、紫弾がきたときはバリアを使ってやり過ごしたほうがいい（バリアを使うときは、ちゃんとパワーを溜めてからガードバリアアタックを発射すること）。運が悪いと何度もバリアを使わされることになるが、それはそれでしょうがないので、割り切って考えてしまおう。

ただ、このボスの弾避けはかなり面白いので、初クリアがかかっていないのなら、ぜひともバリアを使わずに倒すことにチャレンジしてみてほしい。燃えること間違いなしだ！

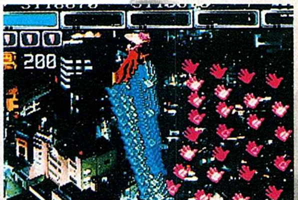
お久しぶりです、この企画
ラスボス「ガラ婦人」弾幕コレクション

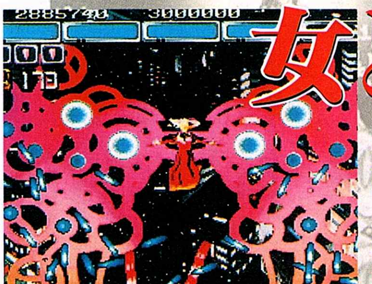


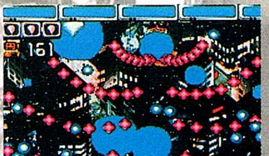


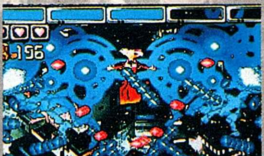


夜叉の黒幕が女とは…!?









次号、大攻略
COMING SOON!

来るべき最終決戦に備えて
超初心者攻略

ここでは次回攻略予定のラスボス「ガラ夫人」に備え、いかにして残機を温存するかを解説していこう。いままでの攻略記事と合わせて読めば、ノーミスでガラ夫人と対面するのも夢じゃない（ハズ）！

超重要！ステージセレクト

前半3面を安定して抜けるためには、前々回（7/15号）の記事で紹介した「ステージセレクト機能」を利用しない手はない。

祐介とJ-Bは「いろりステージ」を3面にもってくるようにしよう（祐介はBボタンで、J-BはCボタンでキャラを決定する）。

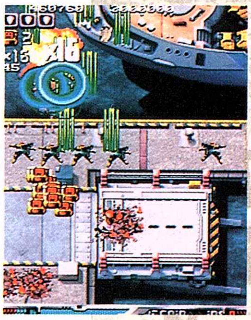
いろりは、前々回の記事では、「3面に祐介ステージをもってくるといい」と紹介したのだが、実は3面にJ-Bステージをもってきたほうが安定する（ウソついてゴメンナサイ）。祐介ステージボス「近江覚」にはバリアを使ったゴリ押しパターンが通用しないが、J-Bステージボス「IZUNA」にはバリアを使ったゴリ押しパターンが通用するからだ。

というわけで、いろりは3面にJ-Bステージをもってくるようにしよう（Bボタンでキャラ決定）。

ステージ1

どのキャラの場合も、1面に関してはパターンでバリアを使うような場所はない。といっても、別に「1面なんかでバリアを使うな！」といってるわけではないので、危険な状況に陥ってしまったときは迷わずバリアを使うようにしよう。1面なんかでミスしたらシャレにならないからね。

また、1面では円アイテムを回収しすぎないように注意したい。1面で円アイテムを回収しすぎると、2面で円アイテムを避けまくるハメになってしまうからだ（3面開幕でバリア回復モードに入るように、円アイテムの数を調整しなくてはいけないため）。1面終了時に、円アイテムが50個以上にならないようにしておこう。


1面では、できるだけ円アイテムを取らないようにしよう。

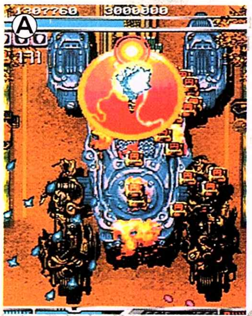
ステージ2

ステージ2は、祐介（J-Bステージ）とJ-B&いろり（祐介ステージ）に分けて解説していこう。ただし、円アイテムの調整の仕方に関しては、ボス前に円アイテムの数を150個くらい（祐介の場合は100個くらい）に調整しておき、ボス破壊後は195個〜199個に調整するようにしよう。

●祐介（J-Bステージ）

道中では特にパターンでバリアを使うところはない。

ボス戦では、主砲破壊後にバリアを使う。写真Ⓐのように青弾の発射口に重なり、バリアが黄色くなるまでパワーを溜めてからガードバリアアタックを発射しよう。一気にボスを倒すことができるぞ。


Ⓐ 発射口に重なればボスは青弾を連射するので、あっという間にパワーが溜まるぞ。

●J-B&いろり（祐介ステージ）

道中では中ボスでバリアを使う。バリアを使うときは、中ボス「MIYABI」の撃ってくる弾を少し吸収してから、ガードバリアアタックを発射するといいぞ。

ボス戦ではバリアを使ったゴリ押しパターンが通用しない（ボスが一定ダメージでダウンしてしまうため）。緊急回避用としてバリアを使っていこう。


中ボスはバリアを使って、安全に2次形態にしてしまおう。

ステージ3

ステージ3はどのキャラの場合でも、ステージ開始直後に出現する中型機の出す円アイテムでバリア回復モードに入る。倍率をかけつつ敵を倒していけば、ゲージの約8割を回復することができる。

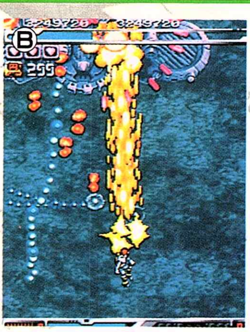
バリア回復モード終了後は、ボス前までに最低でも円アイテムを200個以上は集めておく。200個以下だと、3面終了時に円アイテムを300個にするのが難しくなってしまうぞ。

●祐介&J-B（いろりステージ）

道中は難度こそ高い（特に中ボスの前後）が、パターンでカバーできる範囲内。基本的にパターンでバリアを使うところはない。このステージに限ったことではないが、敵の出現パターンを覚え、しっかりと対処していくことが大切だ。

ボス戦では、以前説明したようにボスの端っこのほうを撃ち込み、パーツを壊さないようにする。一定ダメージでパーツが自爆すると写真Ⓑのようにボスは青弾を連射してくるので、これを避けきったらバリアを使う。あとは敵弾を吸収しつつバリアのパワーを溜め、バリアが黄色くなったらガードバリアアタックを発射すればＯＫ。一気にボスを倒すことができる。

ボス前までに円アイテムを250個以上集められなかった場合は、バリアで敵弾を吸収してるときに円アイテムを意識して回収するようにしよう。


Ⓑ ボスが連射してくる青弾を避けきったら、


バリアを使って、一気にボスを倒してしまおう。

●いろり（J-Bステージ）

道中では特にパターンでバリアを使うところはない。ただ、ステージの難度はやや高めなので、油断は禁物だ。

ボス戦では、主砲破壊後が非常にキツいが、2回バリアを使えば楽勝。まずは写真Ⓒのようにバリアを使って青弾の発射口に重なり、バリアが黄色くなるまでパワーを溜めてからガードバリアアタックを発射する。続いてすぐにもう一度バリアを使い、少し敵弾を吸収してからガードバリアアタックを発射しよう。これでほとんど弾避けをすることなくボスを倒すことができる。


Ⓒ 2回目のバリアは、敵弾を少し吸収するだけでいい。

ステージ4

ステージ3終了時に円アイテムを300個集めているはずなので、ステージ4はバリア回復モードに入っている状態で始まる。

開幕に出現するエアバイクは画面中央で待ちかまえて撃つようにするといい。3面ボスに倍率をかけられなかったときは、エアバイクを撃つときに2倍でもいいから、しっかりと倍率をかけるようにしよう（Eアイテムを出すため）。



エアバイクは、画面中央で処理するようにしよう。

道中は基本的にはノーバリアだが、ステージ序盤に出現する大型機が苦手という人は、大型機に対してバリアを使ってもいいだろう。他の場所でも難しいところはあるが、パターンでカバーできる範囲内だ。ノーバリアで抜けられるように練習しよう。



大型機はこれといったいい避け方が存在しない。ここでよくミスする人は、バリアを使うようにしよう。

円アイテムの調整に関しては特に必要ないが、ボスまでに300個は集めておこう。このステージは円アイテムがたくさん出現する。意識して円アイテムを回収するようにすれば、ボスまでに300個集めるのはさほど難しくないはずだ。

ボスは、最終形態までパターンでバリアを使うところはない。敵弾に追いつめられてしまったときのみ、緊急回避用としてバリアを使うようにしよう。

最終形態は、左の連続写真のようにバリアを使えばミスする要素は全くない（当たり前か）。バリアを使ったときは、意識して円アイテムを集めるようにし、ボスを倒すまでに400個集めておこう。

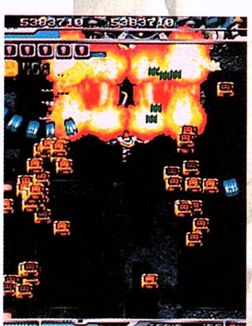
4ボス最終形態パターン



ボスが最終形態になったら、ボスに重なり（ボスは地上判定なので、重なっても大丈夫）。



アームから撃ってくる弾を真横に撃たせ、下に移動して避ける。



で、弾幕が迫ってきたところでバリアを使い、バリアが黄色くなるまでパワーを溜めてガードバリアアタックを発射。



さらにもう一度バリアを使って、一気にボスを倒してしまおう。

ステージ5

●ステージ5前半

4ボスを倒した時点でちゃんと円アイテムを400個集めていれば、ステージ4同様、ステージ5前半もバリア回復モードに入っている状態で始まるはずだ。スタート直後、画面左側に出現する中型戦車を破壊してから画面右側のザコ戦車を撃ちにいけば、効率よくEアイテムを回収することが可能。



こいつを倒してから、画面右側のザコ戦車を撃ちにいこう。

道中では、ステージ中盤に出現する黄色い大型戦車2台に対してバリアを1回ずつ使う。バリアを使うときは、黄色い大型戦車に重なって弾を少し吸収してから、ガードバリアアタックを発射するようにする。すぐにボタンを離してしまうと黄色い大型戦車を倒しきれないばかりか、下手するともう一度バリアを使わされることにもなりかねない。ちょっとぐらいボタンを長めに押してもゲージは大して減らないので、へんにケチったりしないようにしよう。



まずは、黄色い大型戦車に密着して撃ち込む。



弾を撃ってきたらバリアを使って黄色い大型戦車に重なり、弾を少し吸収してガードバリアアタックを発射しよう。

黄色い大型戦車以外の場所では、パターン化によってバリアを使わなくてもなんとかなる範囲内だ。前号の記事を参考に練習を積み重ねよう。

ボスは前回紹介したパターンでノーバリアでも倒すことができるが、ここのボスはバリアによるゴリ押しが非常に有効なので、バリアを使って安全に倒すパターンがオススメ。ボスの耐久値ゲージが半分になったら（耐久値ゲージを半分に減らすまでは前回紹介したパターンどおりでいい）、バリアを使ってボスに重なり、バリアが黄色くなったらガードバリアアタックを発射しよう。ボスの耐久値ゲージはすごい勢いで減っていき、一気にボスを倒すことができるぞ。

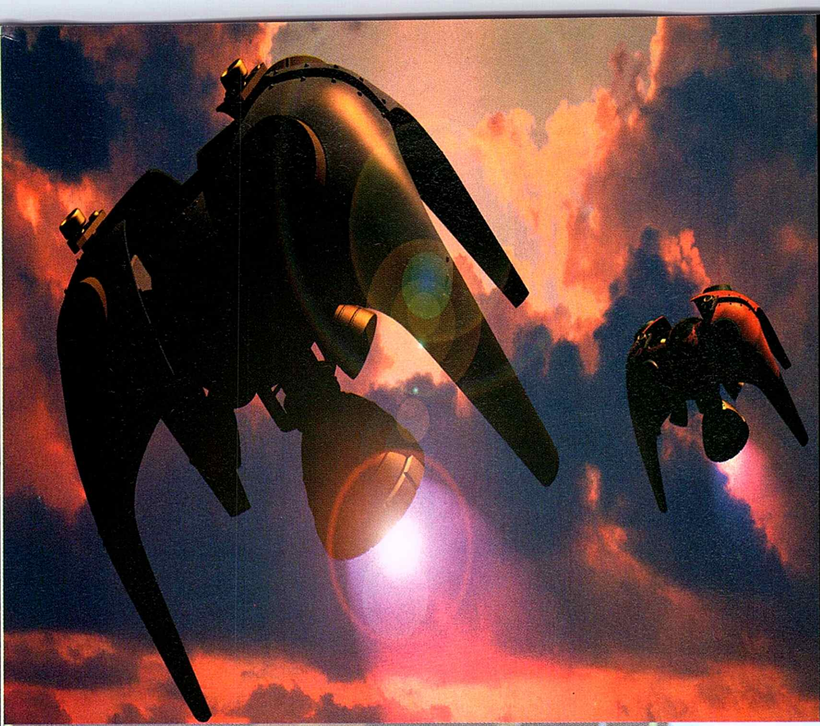


ここまでボスの耐久値を減らしたら、あとはバリアを使って倒してしまおう

●ステージ5後半

ステージ5後半に関しては前のページで説明しているとおり。ただ、これまで説明してきたパターンを実行してきていれば、このステージの開幕or序盤で4回目のバリア回復モードには入れるはず。このステージのバリア回復モード中は、バリアを使いながらEアイテムを回収してもMAXまで回復できる（バリア回復モードの時間が長いため）ので、バリアを使いつつEアイテムを回収するようにしよう。

さて、いよいよ次号は最終回。ラスボス「ガラ婦人」攻略と、特別企画として「ガラ婦人&近見覚アリスクローン設定大公開」と参りたい。今から大いに期待して、待っていてほしい！

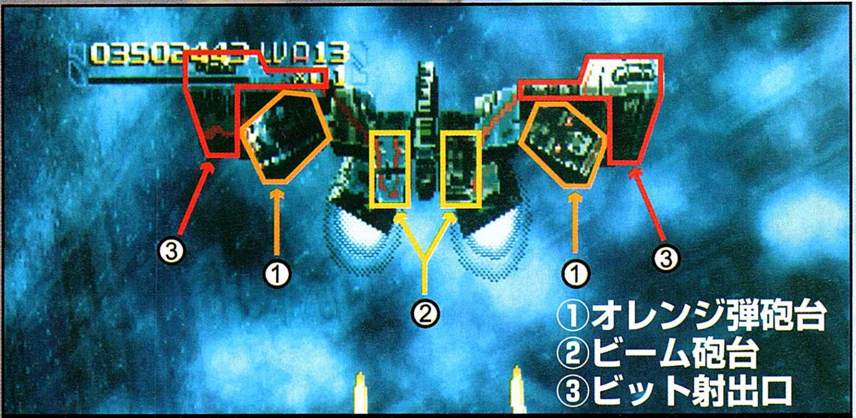


SUPPLE THINK … AND LUCK

地球連邦軍中央司令部の援護に向かったレイディアントシルバーガンは、「KOTETSU」「GOLETS・RED」と遭遇、これを撃破。しかし、側溝から脱出したシルバーガンの前に変形した「GOLETS・BLUE」が強大な火力で立ちふさがった。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

担当：RED



パーツは全部で6ヶ所。
オレンジ弾砲台はボスが前のめりの状態のときにはダメージを与えることができないので気をつけよう。

STAGE 2B BOSS 2nd GOLETS BLUE



注意すべきポイント

今回は、前回に引き続きステージ2Bの2体目のボスからいってみよう。

まず、このボスで意識したいのは、オレンジ弾砲台を最優先で破壊する、ということ。このオレンジ弾砲台が両方とも残っている状態で撃たれると、かなり嫌な弾避けをさせられることになる。避けられないレベルではないが、なるべくなら片方のオレンジ弾砲、台を早めに破壊してしまったほうが安全だ。

オレンジ弾砲台ほどではないが、本体から太いビームを撃ってくるモードもなかなか嫌な攻撃だ。このモードのときは同時にビットが放出されて、画面端で上下にふらふら動きながらピンク弾を撃ってくる。

さらに、このビットを破壊すると大きな爆風が発生し、接触すると死んでしまう。



オレンジ弾砲台が両方残っている状態は厳しい。



ビーム攻撃＋ビット攻撃。意外と嫌らしいコンビネーションだ。

撃破までの流れ

では、オレンジ弾砲台とビーム砲台を早めに破壊することを念頭に置いて、撃破までの流れを見ていこう。

まず、ボスが出現したらどちらか片方のオレンジ弾砲台にAで撃ち込んでいこう。効率良く撃ち込んでいけば、オレンジ弾を撃たれるまでに片方は破壊できる。

オレンジ弾砲台をどちらか片方破壊したら、ビーム砲台をAで撃ち込む。残っているオレンジ弾砲台＋本体からのショートレーザーによる攻撃は、ショートレーザーの誘導を意識して避けよう。

ビーム砲台の攻撃が始まるまでに、ビーム砲台を破壊してしまおう。



まず片方のオレンジ弾砲台に集中的にAで撃ち込む。

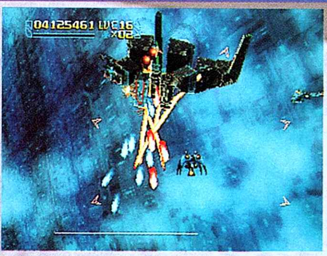


オレンジ弾砲台を壊したら、ビーム砲台2門を狙おう。

ビーム砲台を破壊したら残っているオレンジ弾砲台へ撃ち込んでいくのだが、この辺でボスの攻撃が、ビット＋「撃つとショートレーザーになる弾」（以下レーザー変化弾と省略）のモードになる。このモードのときは、ボスが前傾姿勢になるため、オレンジ弾砲台にこちらの攻撃が当たらない状態になってしま

う。このモードになったら、とりあえずビット射出口を破壊しつつ、本体へ撃ち込んでいこう。

このとき、B+CまたはA+Bで本体をロックして撃ち込むと、レーザー変化弾をきれいに撃てるので避けやすい。



レーザー変化弾は、綺麗に撃ってしまえば楽に避けられる。

レーザー変化弾のモードが終われば、オレンジ弾砲台を撃てる。すべてのパーツを破壊したのを確認してから本体にトドメを刺そう。

ビーム砲台やオレンジ弾砲台を、うっかり見落としたままボスを倒してしまわないように注意しよう。

ちなみに、ビットに関してはパーツ扱いになっていないので、破壊しなくてもボス破壊率には影響しない。

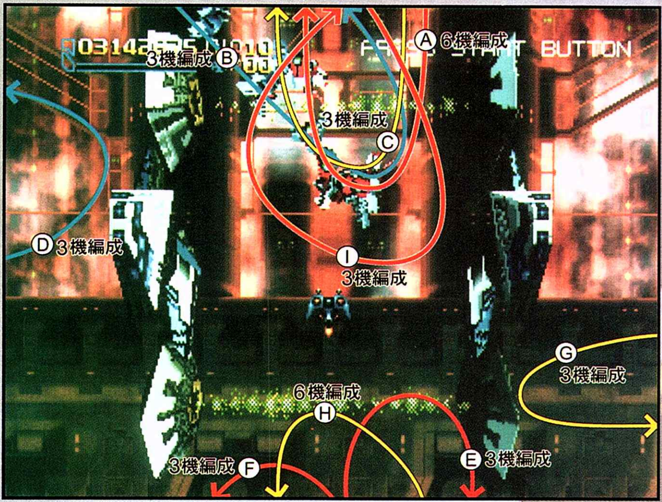


ビットを破壊すると黒い爆風が発生するので注意。

STAGE RADIANT SILVERGUN 2C

ステージ2Cは、赤→青→黄のシークレットから、黄でチェーンをつなぎ、黄の敵が出なくなる後半は赤でチェーンをつないでいく。

ステージスタートからザコ編隊がいったん途切れるまでをシーン1。ザコが途切れて小型機が出てくる場面をシーン2。最後に再びザコ編隊が出てくる場面をシーン3として解説していこう。



シーン1

まず、編隊A（赤ザコ6機）をAで撃つ。

次に画面左上から編隊B（青ザコ3機）がくるので、Aの単発撃ちで、1機だけ撃っておこう。

編隊C（黄ザコ3機）もA単発撃ちで撃つのだが、付近に青ザコがいてごちゃごちゃした状態なので、良く狙って正確に黄ザコのみを撃つようにしよう。ここからは黄ザコでチェーンをつないでいく。

次に出てくる黄ザコは、画面右下から出てくる編隊Hなのだが、これを撃つのは非常に難しいので、無視して逃がしてしまうのがオススメ。

一応、撃ち方を説明しておくと、編隊Cを撃ったら、すぐに電磁バリア内の右下ぎりぎりの位置まで移動して、Cの爆風で編隊Hを巻き込むようにする。この編隊Hを撃つことに成功すれば、黄のチェーンが5万点までいくので、腕に自信のある人は挑戦してみよう。

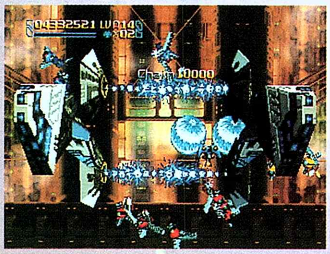
編隊I（黄ザコ6機）は、ソードを下に向けっぱなしにして、先端で引っかけるようにして破壊する。このとき、編隊J（赤ザコ3機）が自機の目の前までおりてくるので、下手にソードを振り回してると、赤ザコを破壊してしまうので注意。



まずは編隊A（赤6機）を撃つ。



編隊B（青）→編隊C（黄）でシークレット成立。



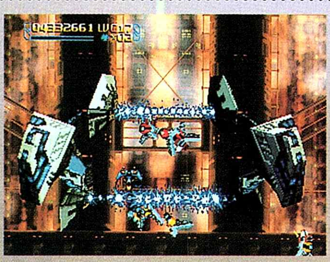
編隊H（黄）を撃つのは難しいので、見逃すのがおすすめ。

シーン2

黄色の小型機が正面に3機出現するので、Aで撃つ。ここでチェーンは4万点になっているはずだ（妥協していなければ5万点）。黄の敵はこの小型機3機で終わりなので、ここからは赤でチェーンをつないでいく。

注意したいのは、画面上から青い小型機が2機、下から赤い小型機が1機出るところ。

下の赤い小型機は、破壊が遅れると、爆風が広がる弾を撃ってくるので危険。上の青い小型機を撃たないように注意しつつ、A+Cで速攻で破壊しよう。



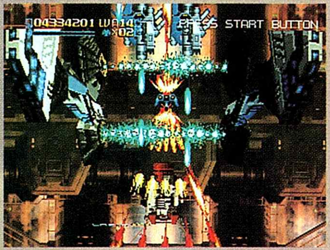
編隊J（赤）に注意しつつ編隊I をソードで破壊。



まずは黄3機をAで撃つ。ここで黄のチェーンは終了。



この3機から赤でチェーンをつないでいく。



この赤い小型機はスプレッド弾を撃ってくるので注意。

シーン3

小型機群が引き上げると、電磁バリア発生器が動きはじめると同時にザコ編隊が出現する。当然、赤ザコのみを撃っていく。

赤ザコをきれいに撃つためには、電磁バリアの外に出たり中に入ったりと、やや複雑な動きになるので、左の連続写真をもとに詳しく解説していこう。

まず、赤ザコが右から出現するので、Aで撃っていく。画面左下から出現する青ザコがピンク弾を撃ってくるので、避けるなりソードで消すなりしてかわそう（写真1）。

赤ザコを4～5機撃った辺りで左の電磁バリアが消えるので、青ザコの弾に注意しつつ外へ出てしまおう（写真2）。

電磁バリアの外へ抜けたらしばらく赤ザコを撃ち、電磁バリアが再び発生する直前に中に入ってしまおう（写真3～4）。

ここで問題なのが、ショットを撃ち止めるタイミング。赤ザコに続いて青ザコも出てくるので、ショットを撃ち過ぎると青ザコも撃ってしまいやすいのだ。オススメなのは、赤ザコを撃った数を数えながらプレイするやり方。

写真1の最初から数えて、赤ザコは15機出たあと青ザコになる。赤ザコを13機撃ったら電磁バリアの中に入ってしまおう。この赤ザコは2機逃してしまおう（理由は後で説明する）。

再び電磁バリアの中に入ったところに、画面右から赤ザコの2編隊目が出現するので、Aで撃つ（写真5）。このとき、電磁バリアの左側が消えているので、左側へ抜けてしまい残りの赤ザコを全て撃ってしまおう（写真6）。

赤ザコをすべて撃ったら、画面一番下へ行き、電磁バリアの下をくぐって画面右下へ移動する（写真7）。

ここで、電磁バリア発生器の当たり判定について説明しておこう。

まず、発生している電磁バリアそのものだが、色が緑色のときは、自機と高度がずれているため当たり判定はない（＝触っても死なない）。

また、バリアを発生させているパーツも、自機と高度がずれているときは下をくぐることができるようになっている。これらのことを知っていれば、この電磁バリアの下をくぐって画面右へ移動していくことができるだろう。

電磁バリアの下をくぐって画面右下にきたら、最後に出現する赤い大型機を撃つ（写真8）。

赤ザコを2機逃したのはこの大型機でチェーンボーナスを取るためだったのだ（この当たり判定がわずかだが高い）。

最後は左側に出現する青い大型機を撃っておこう。


写真1。右側からくる赤ザコをAで撃っていこう。


写真2。左の電磁バリアが消えたら外へ抜ける。


写真3。数を数えながら赤ザコを撃っていこう。


写真4。13機撃ったら電磁バリアの中に入る。


写真5。右から後半の赤ザコが来るのでAで撃つ。


写真6。バリアの外に出たら残りの赤ザコを全て撃つ。


写真7。電磁バリアの下を通って右へ移動。


写真8。この大型機にチェーンボーナスが掛かればOK。

STAGE 2C BOSS NASU

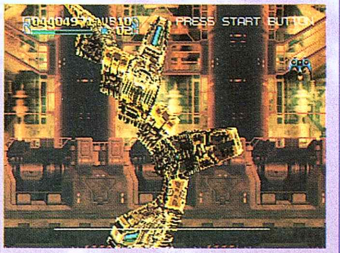


このボスは、特に弾を撃ってくるわけではなく、基本的に体当たりがメインの攻撃手段となっているボスだ。誘導を意識してパターン化すれば、全面中最も簡単なボスと言えるかもしれない。自分なりに毎回同じ動きで安定させれば良いのだが、一応1つの例として誘導のパターンを紹介しておこう。

まず、ボスが画面上から下がってきたら、画面右上のほうに逃げる（写真1）。

画面下から出てきたボスが自機めがけて突っ込んでくるので、画面下に逃げてボスに囲まれてしまおう（写真2）。このあたりからB＋Cを展開して撃ち込みを開始する。

再び画面下からボスが突っ込んでくるので、画面上のほうへ移動して避ける。ここでボスは団子状に丸まってレーザー尻尾からレーザーを撃ってくるモードになる。ここでボスのヒレ（？）にぶつからないように注意しながらB＋Cでさらに撃ち込んで、胴体部分のパーツを破壊してしまおう。あとは、尻尾からのレーザーに注意しながら撃ち込んでいこう。


写真1。まずは画面右上に移動、ボスが突っ込んでくるまで待機。

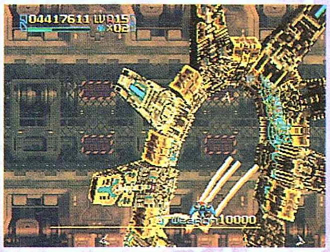
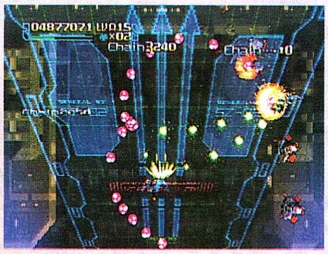

写真2。囲まれながらB＋Cで撃ち込む。


写真3。団子状になったボスに接近して撃ち込む。

STAGE
RADIANT SILVERGUN
2D

赤ザコが渦巻き状に出現してくるが、ここはBを連射しながら時計回りに大きく動いていれば弾のすき間を避ける動きは必要ない。連射が遅いと撃ち負けて押されるので、

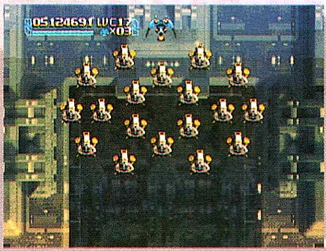
がんばって連射しよう。赤ザコを撃ち切ったら、残っているピンク弾を消して、ハイパーソードをストックしておこう。次の黄ザコは、写真のようにすれば全滅できる。



Bを連射しながら時計回りにまわって避ける。



残っているピンク弾でソードゲージを溜めておく。



黄ザコが出現したら上に回り込み…。



ハイパーソードで一網打尽！たいして高くないけど…。

STAGE 2D BOSS DAIKAI 10



反射弾モード

出現後からしばらくは、ボスが直立した状態で画面の外周で跳ね返ってくる反射弾を撃ってくるモードが続く。

このモードは特に楽なやり方というものはなく、実力で見切って避けるしかない場面となっている。自信がないなら、道中の黄ザコでハイパーソードを使わずに、ボス戦まで持ってくるという手もある。

ハイパーソードをストックしていない場合は、反射弾に混じってピンク弾がくる場面が2回あるので、必ずそこでストックを作っておくようにしよう。

大回転モード

反射弾モードが終わったら、ボスが十字に変形し、その名の通り大回転を始めるモードに入る。このモードは中に入ってまともに避けるとけっこうきつい弾避けを強いられるが、意外な安全地帯があった。

まず、反射弾モードが終了してボスがいったん低空に逃げたら、画面の四隅（どこでも良い）に自機を移動させる。これでセット完了。ボスが上昇、変形して回転を始めても安全だ。ボスは内部でばらばら弾を撃っているが、外までは跳んでこないので大丈夫。

撃ち込み方は、B+Cのみでやる方法と、AとCを使い分けていく方法がある。

ハイパーソードのストックがある場合はB+Cがオススメ。ウェポンボーナスをたくさん取れるぞ。ボスが変形を解いて円形に戻るときにハイパーソードの無敵を利用して中に入り、あとはホーミングミサイルに注意しながら撃ち込んでいこう。B+Cでかなりダメージを与えてあるので、すぐに倒せるはずだ。

ハイパーソードのストックがない場合は、AとCを交互に使ってダメージを与えていこう。ウェポンボーナスは取れないが、早く倒すことができる。武器レベルが十分に高ければ、ボスが円形に戻るまでに倒せる。間に合わない場合でもパーツを破壊した部分を抜けて内部に入ることができるが、やや難しい。やはり、できるだけハイパーソードをストックした状態で大回転モードを迎えるようにしたい。

また、パーツをすべて破壊することはできなくなるが、ボスの回転にあわせて外周を移動しながらB+Cで本体部分（弱点）に撃ち込んでいけば、ボスが円形に戻る前に破壊できるだろう（武器レベルが低すぎなければ）。

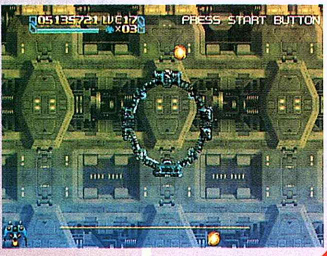
パーツについて

このボスはパーツ扱いの部分が3カ所と、本体部分から構成されている。4カ所あるうちどれが本体（弱点）なのかは識別しにくいが、実はちゃんと見分けられるようになっている。

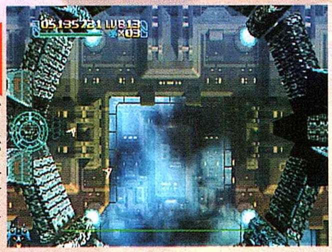
4カ所あるパーツのうち、良く見ると1カ所だけ形が違い、その対面のパーツが本体（弱点）となっている。



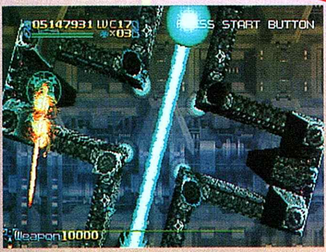
反射弾のモードは実力で見切って避けよう。



ボスが低空に逃げたら、画面の角へいく。



ボスが上昇してくるが、なんとここが安全地帯。



B+Cで撃ち込んでいこう。ウェポンボーナス取りまくりだ。



ボスが広がってきたらハイパーソードを使って中へ入る。



ホーミングミサイルに注意しつつ撃ち込もう。



武装列車制圧まであと少し！

タイムクライシスⅡ

©株ナムコ

いよいよ大詰めを迎えたステージ2。今回は残りのエリアの攻略と、ステージ2までを安全に突破できる、初心者向けルート選択を紹介しよう。

担当：善之字元帥

初心者向けのルート選択

このゲームでは、各プレイヤーの進行ルートは1P／2Pのどちらをプレイしているかで決定されているため、単独プレイ時に反対側プレイヤーのルートに進むには、オレンジ色の得点兵を撃ってルートを選択するしかない。

もちろん、そのとき選択した各ルートには難度の差があるため、どちらを選んだかによって生存率にかなりの差がでてきてしまう。

そこで、初心者がこのゲームをプレイするときにどちらのルートを選択するのがいいか、特に難度に差が出るエリアを中心に、おすすめルートを示しておこう。

おすすめルートの選定にあたっては、赤い敵兵の寡多・出現する敵兵との距離・敵兵の撃ちにくさを基準にしたことを付け加えておく。



オレンジの分岐兵は、どちらを先に撃ったかでルートが決まる。

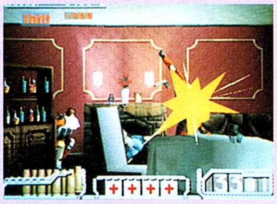


進行ルートを誤れば、それだけでミスする可能性がある。

スタート直後の分岐兵

ゲームスタート直後に出現する分岐兵は、先に右側を撃ってバルコニー側ルートを進むほうがよい。バルコニー側ルートを進めば、敵兵のほとんどが地上側を向いているので、ゆっくり照準を定めることができる。

逆に、地上側を選択してしまった場合には、敵との距離が近い上に、赤い敵兵が出現するので注意が必要だ。



スタート直後。右側を撃ってバルコニールートへ。

ステージ2・エリア2－4 高得点ルート分岐

前号の記事をしっかり読んでいる皆さんはもうお気付きのことと思うが、実はステージ2・エリア2－4（併走する列車に2人が分かれて戦うシーン）で、単独プレイ時には選択できないロバート側のルートに進む方法が存在する。

やり方は、エリア2－3の開始直後、猛スピードで通過していく併走列車の貨物車両に乗っている黄色い得点兵を2人とも倒すこと。とはいうものの、この得点兵を2人とも倒すのにはかなりの熟練を要するので、しっかり出現タイミングを覚えておこう。

もしもこの得点兵を倒すことに成功し、ロバート側ルートに進むことに成功すれば、2人同時プレイ時に出現する敵のほとんどが5000点の得点兵に化けているため、かなりのスコア獲得が見込める。スコアアタックに挑戦している人には必須のルートだ。



超高速で過ぎ去っていく得点兵を両方とも倒せば…、



得点兵満載のロバート側ルートに進める。

トレーラーの分岐兵

ステージ1・エリア1の終盤は、横転したトラックを舞台にした銃撃戦になるが、この場面に登場する分岐兵も重要なポイントになる。ここでは、必ず先に左側の分岐兵を撃つようにしよう。

もしも右側の分岐兵を先に撃ってしまうと、エリア2で敵との交戦距離が短い上に、左側のルートに比べて赤い敵兵が1回多いので、難しくなってしまうぞ。



ここでは、左側を撃ったほうが易しいルートに進める。

ヤコブの帽子を撃て！

ステージ1・エリア2で4回登場する、ステージボスのヤコブ。彼の帽子を毎回撃ち落とすことによって、普段は進むことのできない隠しルートに進むことができる。

隠しルートに進むと、エリア2の最後で装甲車が出現するルートを回避できるため難度が下がる上に、得点も格段に上昇する。毎回帽子を狙うのは難しいが、狙うだけの価値はあるぞ！



毎回帽子を撃つのは難しいが、狙うだけの価値はある。

ステージ2の分岐兵

ステージ1・エリア1の森林を抜ける直前に、装甲車と一緒に分岐兵が現れる。

ここは非常に重要なポイントで、必ず右の分岐兵を先に撃っておくようにしよう。もし左の分岐兵を先に撃ってしまうと、この後地上ルートを進むことになり、動きの早いナイフ兵や、遮蔽物の影から突然現れる赤い敵兵に苦しめられることになる。絶対に忘れないように！



右は天国、左は地獄。きちんと右を狙って！

スコアアタックキャンペーン

タイムクライシスⅡ タイムアタックキャンペーン開催

前号で募集告知を出したけどおさらいでもう一回。

タイムクライシスⅡでスコアアタックキャンペーンを行うぞ！ルールは至って簡単。単純に1人プレイで高得点を出した上位3名にナムコから盾と副賞が贈られるのだ！

応募方法はゲーメストに毎号付いている君こそゲーメストのハガキに必要事項を書き込みポストに投函してくれるだけでOK！つまりは「めざせハイスコア」のコーナーと連動しているということ。締め切りまでの「めざせハイスコア」でトップを取ればそれがそのままこのキャンペーンの優勝者となるというわけだ。

注意点としては、

1・9月30日発売号のハイスコアと締め切りが同じ（8月23日）ということ

2・めざせハイスコア掲載店でスコアを申請するだけだと住所や名前がわからないので、申請は必ずハガキですること

です。

さらにどんなルートを通って攻略したか？また、攻略ポイントをなるべく詳細に書いて送って下さい。それでは君たちの健闘を祈る。

ステージ2 エリア2−5



ロバートとキースは、何とか無事に併走列車に跳び移ることに成功した。軍事衛星まではあと少しだが、砲台によるゼロ距離射撃の危険にさらされる！

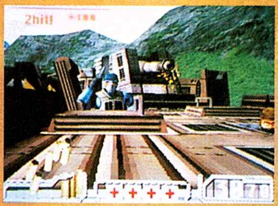
砲台の射撃角度を外せ！

このポイントでは、列車上部のハッチから現れる敵兵と交戦しつつも、前方からせり上がってくる砲台を何とかしなければならない。

まず、ハッチは列車上部に全部で4つあるが、各プレイヤーの視界に入っているのは3つである。この3つのハッチと砲台格納部、それに加えて砲台の上部も敵兵の出現ポイントになっているので、常に注意を払っておくこと。

そして、砲台については、常に自分の反対側を銃撃しておけば砲頭が反対側を向くようになっているため、角度を調節し、ダメージを受けることのないようにしたい。この砲台は、壊すと1万点のボーナス点が加算される。

なお、このポイントでは、手前のハッチに計2名の得点兵が登場する。

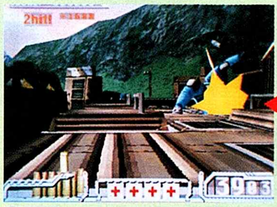


自分と反対側の部分を撃って、砲台の射撃角度を変えろ！

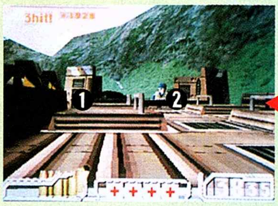
エリア2-5 砲台を処理せよ



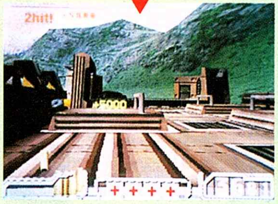
まずは、最初から現れている青い敵兵を倒す。



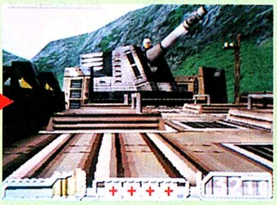
続いて、右側のハッチから青い敵兵。



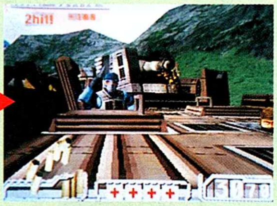
写真上のマークに注目。左→右と現れる。



すぐに一番前のハッチに黄色い敵兵が。見逃すな！



画面奥から砲台が出現。上には白い敵兵が。

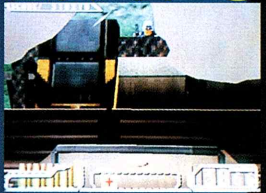


お次は左→右の順に青い敵兵。



最後にガバッと青い敵兵。至近距離なので要注意！

ステージ2 エリア2−6



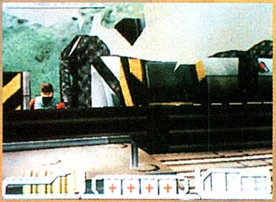
軍事衛星を守るべく、ネオダイン社の私設部隊が最後の抵抗を見せる！

視界は悪いが難度は低い

この場面は、エリア2−5で破壊した砲台の煙で視界が遮られる前半パートと、列車上部のハッチから現れる敵兵との戦闘になる後半パートに分けられる。

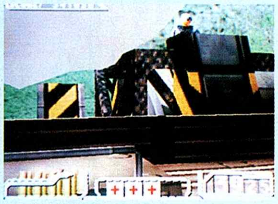
まず前半パートでは、煙の間を縫って赤い敵兵が現れることに注意しよう。赤い敵兵は2回現れるが、キース側は最初に現れる赤い敵兵が、ロバート側は2回目に現れる赤い敵兵が自分を狙っているので覚えておくこと。

そして後半パートだが、こちらは視界を遮る煙がないぶん、前半パートよりも楽な印象を受ける。この場面で出現する敵は、ほとんどが併走する列車の上に現れるが、終了直前に目の前からナイフ兵が切りかかってくるので、不意を突かれてダメージを受けることのないようにしたい。

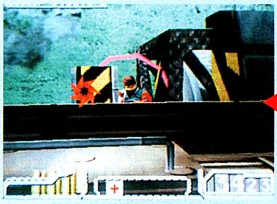


煙に覆われた視界の中から赤い敵兵が現れる！

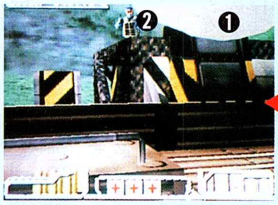
エリア2-6 ナイフ兵に注意



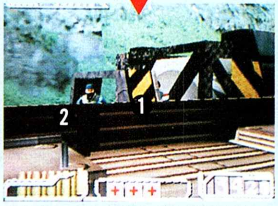
まず、衛星の左上に白い敵兵。



すぐに赤い敵兵。こいつには十分注意すること。



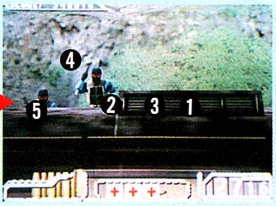
写真上のマークに注目。右→左の順に現れる。



ここも右→左の順。赤い敵兵はあまり気にしなくてよい。



遠ざかる衛星車両に右→左の順で出現。



写真のナンバーに注目。①・③はマシンガン兵だ。



続いていきなりナイフ兵。こいつを倒せば一安心。

ステージ2 エリア3



衛星を目の前にしたキースとロバートだったが、危険を察知したネオダイン社の後続部隊に衛星を奪われてしまう。さらに、この部隊には、怪力で名を馳せるバフ・ブライアントがいた！

バフ・ブライアント①

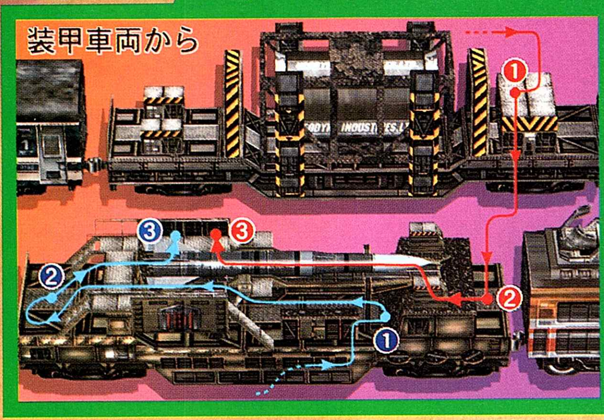
まず、バフは列車に備え付けられたバルカン砲で攻撃してくる。この攻撃は完全にパターン化されており、まずはロバート側ルートのプレイヤーを、次にキース側プレイヤーのルートの順に、交互に攻撃してくる。

バルカン砲による攻撃は確実にプレイヤーに命中するので、バフが自分を狙っているときには回避行動でしのぎ、味方プレイヤーを狙っているときに攻撃するのが安全な作戦だろう。



バフが味方を狙っているときが射撃のチャンス！

ステージ2／エリア3-1全景



バフ・ブライアント②

バフがバルカン砲で攻撃しているときに一定量のダメージを与えると、バフはロバート側ルートを進行しているプレイヤーのいる車両に乗り移り、輸送中のミサイルを引き抜いての攻撃に移行する。このとき、バフが移動中であっても一定時間は着弾ヒット判定が残っているようなので、どんどん撃ち込んで連続ヒットボーナスを稼いでおこう。

さて、バフの2段階目の攻撃パターンは、ミサイルの縦振りと横振りの2種類になっている。この振り方はランダムになっているようなので、素早くどちらの振り方なのか判断しないと、ダメージを受けてしまうことになる。そこで、それぞれの振り方の特徴を記しておこう。

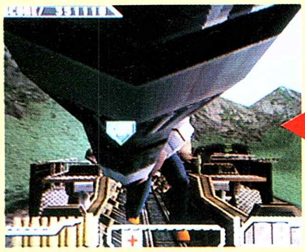
●縦振り

縦振りの予備モーションは、ミサイルを上に持ち上げる動作。そこから一瞬タメを作って振り下ろすので、素早くアクションペダルから足を離して隠れよう。

また、振りきった後も、しばらくミサイルは頭上にあるので、かわしたと思ってもしばらくは隠れ続けるようにすること。

●横振り

横振りの場合には、右側にミサイルを振りかぶる（プレイヤー側から見ると左側）予備モーションになる。このモーションが見えたらすぐに隠れるのだが、一回ミサイルが頭上を通り過ぎたからといって顔を出さないように。バフがプレイヤーの正面から振りだした場合には、ミサイルは計2回頭上を通過するのだ。

ミサイルを振り上げる予備モーションを見逃さないようにしたい。




横振りの場合は2回危険が発生する。避けたからといって安心するな！

バフ・ブライアント③

いよいよこの場面が、ステージ2の最後の銃撃ポイントになる。

ここでは、列車上でダメージを受けたバフがヘリに乗り込み、マシンガンでプレイヤーに攻撃をしかけてくる。プレイヤーとバフとの距離は、至近・中間・遠の3種類あり、バフが一定時間攻撃すると、この距離を変えるようになっているようだ。



バフの乗るヘリは、距離を変えながら神出鬼没に攻撃を繰り返す。

慣れないうちは、いつマシンガンが自分を狙っているのかわかりづらいため、隠れるタイミングを逸してダメージを受けやすいが、実はこのマシンガン、プレイヤーに照準する法則性がある。

まずは、マシンガンの弾道に注目してみよう。いったん自分を狙った弾道は、次第に軌道をそれて味方プレイヤーの方向へと向かっていく。そして、味方プレイヤーを捕捉した弾道は、再び自分へと向かってくる。つまり、マシンガンは、キースとロバートを交互に狙いながら、ゆっくり弾道を変化させているということなのである。

このことは、自分に照準が向けられ、それをかわしたのなら、しばらくは攻撃するチャンスがあるということである。これさえ理解しておけば、バフのマシンガンに悩まされることなく、ステージ2のクリアが可能になるだろう。



いったん自分を狙ったマシンガンは…、



次に味方を狙って軌道を変えていく。

次回予告

軍事衛星を追って、打ち上げ拠点となる離島にたどりついたキースとロバート。

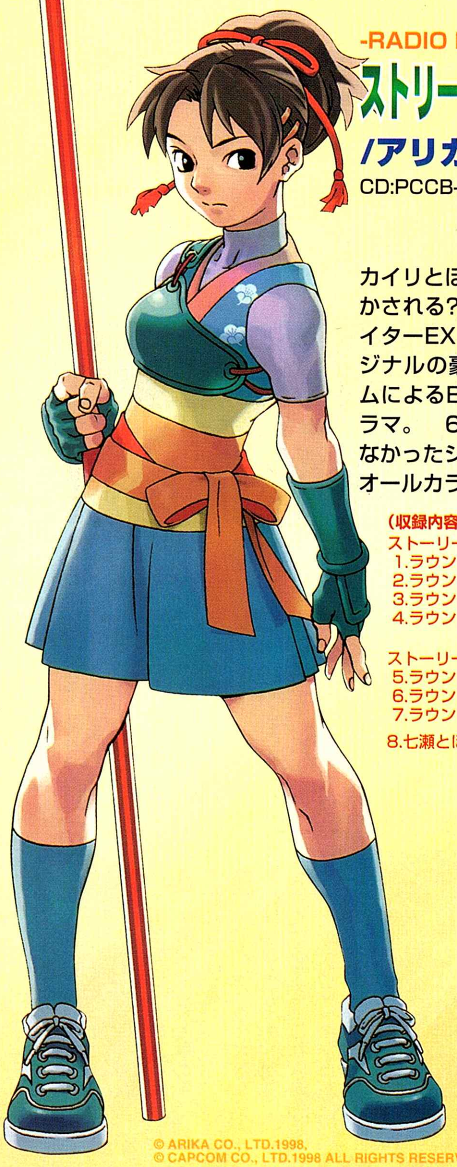
待ち受けるネオダイン社の精鋭部隊。そして死んだはずの男の悪夢が蘇る！



前作でリチャードが倒したはずのワイルドドック。奴は生きていた！

PONY CANYON SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE



-RADIO DRAMA-

ストリートファイターEX2 ドラマCD

/アリカ・カプコン

CD:PCCB-00319　¥2,940(税込)

SCITRON DR SERIES



カイリとほくとの過去…水神家の秘密が 今 明かされる?! 3D格闘ゲーム「ストリートファイターEX 2」が早くもドラマ化!!ゲームオリジナルの豪華キャストとアリカサウンドチームによるBGMで構成するインタラクティブドラマ。　6月の「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版！
オールカラーブックレット付。

(収録内容)

ストーリー1
1.ラウンド1　癒されぬ記憶
2.ラウンド2　蘇る過去
3.ラウンド3　因縁の連鎖
4.ラウンド4　引き裂かれた願い

ストーリー2
5.ラウンド2　運命という枷
6.ラウンド3　果てしなき追跡
7.ラウンド4　希望への旅立ち

8.七瀬とほくとの裏ドラナイト

キャスト
カイリ…塩沢兼人
ほくと…天野由梨
七瀬…緒方恵美
リュウ…石塚　堅
スカロマニア…二又一成
ダルシム…山田義暉
ハヤテ…森川智之
ケン…山根　剛
他
演出…千葉　繁

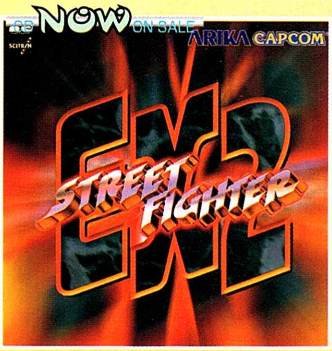
「子安、氷上のゲムドラナイト」 好評放送中!

日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー:子安武人、氷上恭子

7月放送予定のラジオドラマは「b.l.u.e. ～legend of water～」



-ORIGINAL SOUND TRAX-

ストリートファイターEX2

/アリカ・カプコン

CD:PCCB-00322　¥1,890(税込)

SCITRON OR SERIES

(収録曲)　全31曲収録
-STREET FIGHTER EX 2 SIDE-　21曲収録
-STREET FIGHTER EX +alpha SIDE-　10曲収録

Next Comming Soon!

予約特典：スーパーピクチャーCD

CD 98.8.5 ON SALE

NEO GEO DJ Station in ねおちゅぴ
/SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00329　¥2,940(税込)

-RADIO DRAMA-
b.l.u.e. ～legend of water～
/HUDSON
CD:PCCB-00330　¥2,940(税込)

CD 98.8.19 ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-
探偵神宮寺三郎　夢の終わりに
/DATA EAST GAMADELIC
CD2枚組 CD:PCCB-00333　¥2,310(税込)

-ORIGINAL SOUND TRAX-
THE KING OF FIGHTERS'98
/SNK 新世界楽曲雑技団
CD2枚組 CD:PCCB-00334　¥2,310(税込)

-ORIGINAL SOUND TRAX-

STARSOLDIER -VANISHING EARTH-

HUDSON

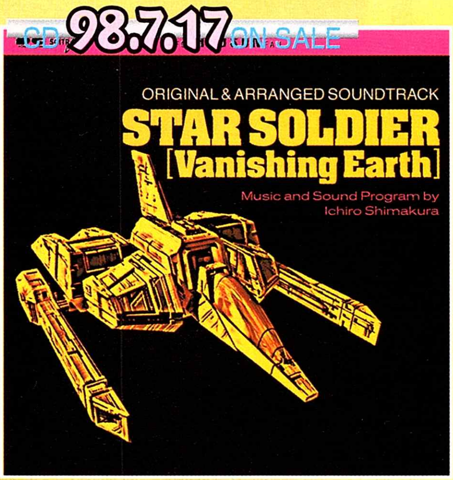
CD:PCCBX-00003　¥1,890(税込)

SCITRON OR SERIES

予約特典:スーパーピクチャーCD

ハドソンのNINTENDO64シューティングゲーム「STAR SOLDIER-VANISHING EARTH-」より早くもサウンドトラック登場！ゲームBGM、アレンジバージョン、そして攻略映像を含むムービーまで収録された、CD-EXTRA仕様！
オールカラー8Pブックレット、楽譜シート付き。

CD 98.7.17 ON SALE



PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

通信対戦がさらにヒートアップ!!

RACING JAM CHAPTER II

レーシングジャム　チャプターII



©KONAMI

イベントが増え、走ることがさらに楽しくなったぞ!

担当：ずるずる





ニューコース導入で楽しさ倍増!!

コナミのレースゲーム「レーシングジャム」のバージョンアップ版が登場!その名も「チャプターII」!

このチャプターII、ただ単にゲームの調整をし直すなどといったバージョンB的な存在ではなく、新たにコースを作ったり、新しいシーンを提供することで、プレイヤーにさらにヒートアップするレースシーンを体感させてくれるのだ!

そんな「チャプターII」のコースに触れてみよう!

70インチ スーパーデラックス SDX



異次元の走りを現存のクルマで体感だ!

コースの数は、初級A、初級B、中級、そして上級と4つ用意されている。

前のものと比べると大きく違うのは「ジムカーナ」がなくなっていること!これは通信対戦をメインにしたからだ。初級Bは前作をリニューアル。



初級B NIGHT



初級A BANK

初級Aと中級の2コースは、新たに作られたイベント盛り沢山のアグレッシブなコース。

上級は山岳コースとなる。注目されるのはやはり新コース。とにかくビックリ!大バンクはあるわ!大ジャンプはするわ!で大忙し!レースどころじゃないかも!

29インチ ツイン筐体 TW





上級 WINDING ROAD



中級 CROSS ROAD

通信対戦で楽しもう!

より対戦をしやすく考えて作られたこのゲーム、対戦相手がすぐわかったり、CPUカーが発見しやすかったり、グリップカの向上で走ることよりも対戦をすることに集中できるようになるなど、さらに遊びやすくなったようです。

×10を6回狙ってみるべし!

SPACE BOMBER™

スペースボンバー

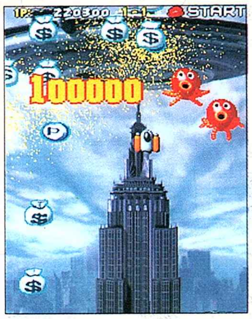
ボスを除けばちょいと簡単に思えるこのゲームだけど、ショットを控えてアトミックリリースで高倍率を狙ってみよう。違った一面が見えてくるぞ。

担当：善之字元帥

ワールド1-1 10万点×4回を狙え!

この面は、最初の面だけあってさすがに簡単。敵は画面上部にたくさん出てくるが、自機を画面一番下に位置させてショットを連射しているだけでクリアできるぞ。

ただし、そうやってクリアするだけではあまりにも芸がない。こまめに敵をキャプチャーし、スコアをガンガン稼いでみよう。具体的なパターンは下の図を参照してもらって、この面では10万点を4回も獲得することができる。筆者の自己ベストはこの面終了時に68万点だが、頑張れば70万点近くは出ると思う。ポイントはドル袋の回収だ!



10万点チャンスはなんと4回!この面クリア時に65万オーバーを狙ってみよう。

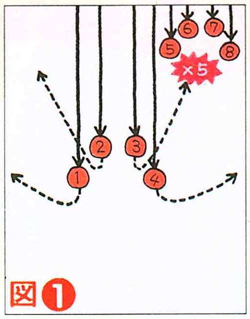


図1

①、②、④をキャプチャーし、逃げる③、⑤～⑧にぶつけて「×5」。

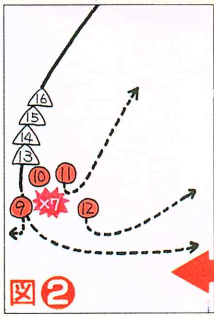


図2

⑫をキャプチャー。残りのタコ⑨～⑪と、上から出てくるイカ△13～△16にぶつける。「×7」を取るのは若干難しい。

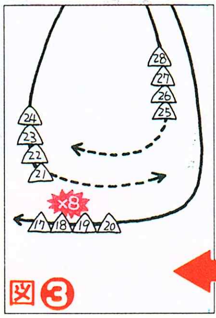


図3

△17～△20のイカ編隊が画面から消える直前、△21～△24のイカ編隊を巻き込んで「×8」。8匹すべてを巻き込むのはかなり難しい。

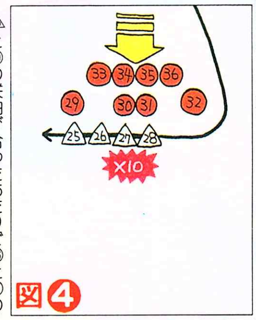


図4

△25と㉙の縦軸が合ったあたりで㉖と㉗の中間を狙う。△25～△28、㉙～㉛、㉝～㉟を倒して「×10」。㉜、㊱はキャプチャー。

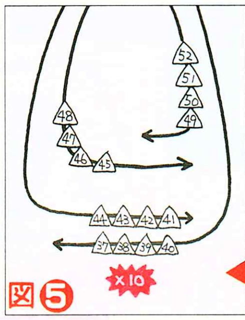


図5

△37～△44が重なったあたりでリリースし、「×10」。

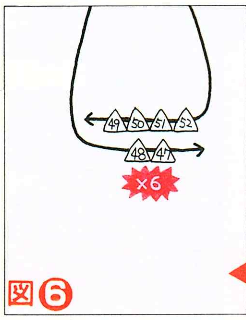


図6

△47～△52をまとめて「×6」。

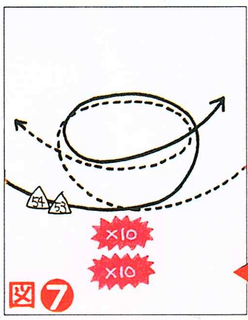


図7

△53、△54をキャプチャーし、画面中央で円を描くUFOに「×10」を2回ゲット。

ワールド1-2 アダムスキーを楽々突破!

さて、各ワールドの2面目は、中ボスとの戦闘ステージになっている。このワールドの中ボスは、大型UFOのアダムスキーで、こいつは内部に格納したミニUFOをバラまきながら攻撃してくる。

アダムスキーに限らず、中ボスや大ボス（?）と戦うときの注意点としては、自機のメインショットがほとんど効かないことが挙げられる。現在の地球の科学力では、ウンモ軍に歯が立たないのだ。

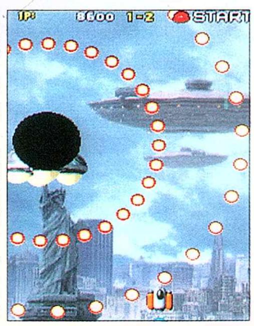
そこで、ボスとの戦闘時に出てくるザコをキャプチャーし、直接ぶつけるアトミックリリースでダメージを与えるようにしよう。ボスによってはパーソナルリリースのほうが効果的なこともあるが、パーソナルリリースで射出したザコは弾を1発被弾しただけで消滅してしまう（例外あり）ので、あまりダメージを与えてくれないのだ。

アダムスキーの場合、1回につき8匹のミニUFOを吐き出すが、ミニUFOの吐き出し動作を3回（つまり24匹）おこなうと自爆してしまうので、稼ぎもほどほどにしよう。

また、ボスが自爆のときに打ち出す自爆弾は、超高速のため回避が難しいように思うが、自爆弾の外側は自機を狙っていないので動かずに待って、内側の弾だけ少し動いてかわせばよい（写真参照）。



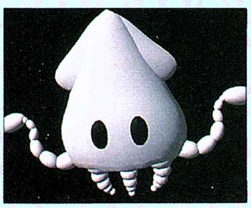
ショットでちまちま撃ち込んでも効果は低い。アトミックリリースを使おう。



自爆弾は怖いが、自機を狙っているのは内側の弾幕だけ。

ウンモ軍団紳士録①





このコーナーでは、ウンモ軍の恐るべき生体兵器のうち、自機がキャプチャーできるものを紹介していこう。

まずはイカ。足が5本しかないのは見なかったことにして、こいつはパーソナルリリース時に、のろのろと上昇しながら3発づつのホーミングイカミサイルを4連射してくれる。イカした生物だ。

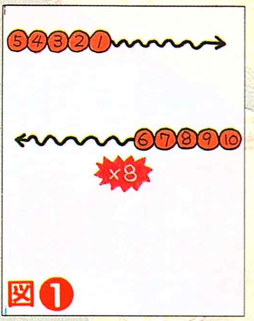
しかし、海洋生物の悲しさか、弾を1発でも被弾してしまうと死んでしまうので、パーソナルリリースをするよりも、アトミックリリースの人身御供にしてしまおう。

ワールド1-3 まだ簡単！狙え10万×2！

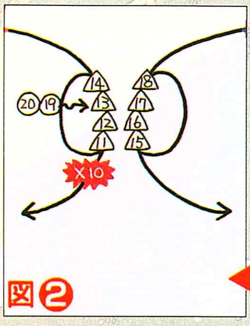
このステージからは、新キャラのカメとカエルが登場する。このうちカメのほうはかなり耐久力があるので、ショットでは撃たず、アトミックリリースで対処しよう。
また、このステージでも10万点を狙える場所が2箇所存在する。それほど難易度は高くないので、図を参考にしながら狙ってみよう。



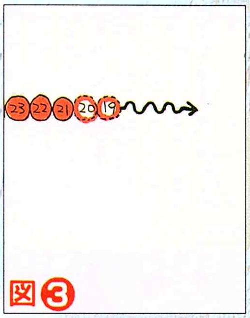
カメ8匹とカエル2匹で10万点を狙ってみる。



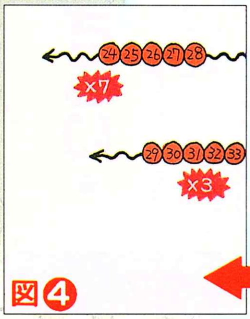
図❶
①、⑥をキャプチャー。画面中央で両編隊を交差するので、②～⑤、⑦～⑩を狙って「×8」。



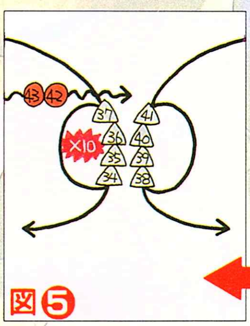
図❷
⑪～⑱のカメ、⑲、⑳のカエルを巻き込んで「×10」。爆発をやや左にズラすのがコツだ



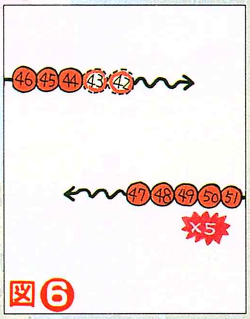
図❸
㉑～㉓をキャプチャー。



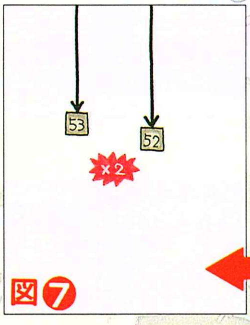
図❹
㉔～㉝を、2回のリリースで全滅。



図❺
㊷、㊸のカエルを巻き込みつつ「×10」。カエルの位置がさっきより高いのに注意。

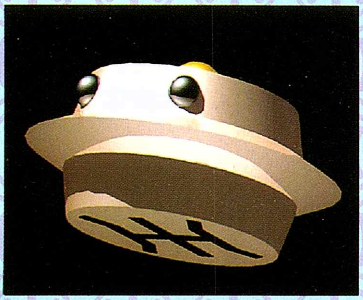


図❻
㊹、㊺をキャプチャーし、㊻はショットで破壊。㊼～51で「×5」。



図❼
52～53を「×2」で倒す。

ウンモ軍団紳士録②





反重力装置を使って飛行するウンモUFOは、パーソナルリリース時には強力なウンモビームを連射してくれるが、耐久力が低いため最前線への突撃役には向かない。やはりこいつも人身御供に…と言いたいところだが、ボス戦ではなかなか活躍してくれることもあるので、たまにはパーソナルリリースして使ってあげよう。
ちなみに、これだけ強力なウンモビームを持っていながら、自機への攻撃がヘロヘロの赤弾なのは、やはりザコの宿命なのだろうか。

ワールド1-4 パチモン登場！

このワールドのボスは、ゴミバケツのトラッシュカン。こいつに一定ダメージを与えると、PACHI-MONI-Z（ゼータ）へと変形する。それぞれ紹介しよう。

●トラッシュカン
トラッシュカンは、画面上部を左右に移動しながら、リング状の加速弾と赤弾をパラパラとバラまいて攻撃してくるが、どちらの攻撃もそれほど気にする必要はない。
そして、これらの攻撃と同時に、フタの部分からウンモUFOを6匹づつ吐き出してくる。これらは3匹づつ左右に展開し、画面中央に向かってゆっくり移動するアルゴリズムを持っている。放っておいても危険はないが、ここはボスの2次形態に備えて、3匹キャプチャーしておこう。ちなみにウンモUFOは、全部いなくなると次の6匹が登場する。



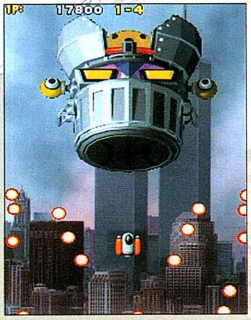
ウンモUFOを3匹キャプチャーしてからトラッシュカンを倒すこと。

●PACHI-MONI-Z
トラッシュカンに一定のダメージを与えると、ロボットの頭部状のPACHI-MONI-Zに変形する。どこかで見たことのある形だが、あまり気にしないように。
さて、こいつに対しては、トラッシュカンのときにキャプチャーしておいたウンモUFOをパーソナルリリースしておこう。ウンモUFOのウンモビームはなかなか威力が高いので、3匹分のダメージを与えておけば、あとはショットの連射だけでも押し切れるぞ。

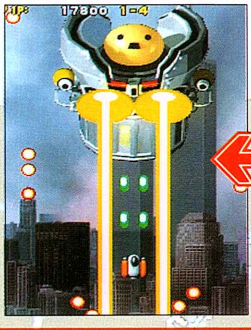


ウンモUFO3匹をパーソナルリリースし、ダメージを与えておく。

ボスの攻撃で注意すべきものは、目から撃ち出されるレーザー。慣れないうちは驚くかもしれないが、ボスはレーザーを撃つ直前に、画面中央に停止してのけぞるポーズをとるので、レーザーを察知するのは簡単だ。レーザーの内側に入って撃ち込むこともできるぞ。

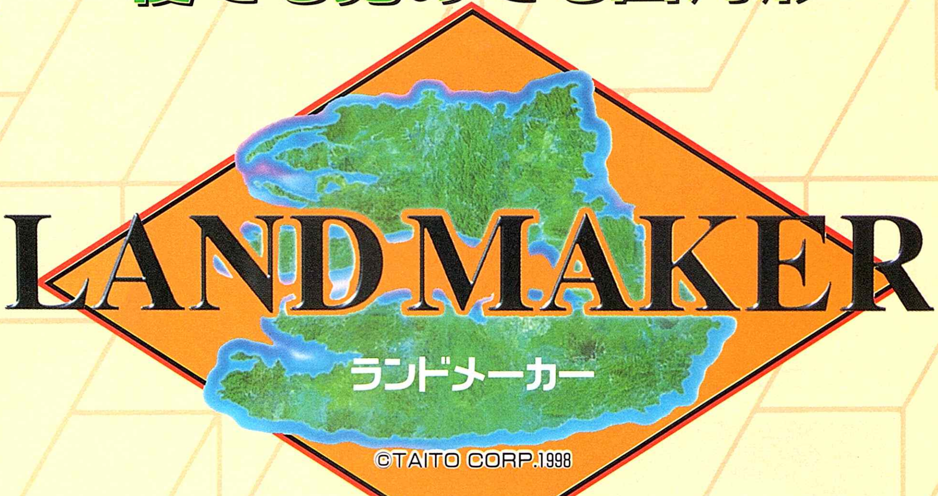


ボスが画面中央で停止し、のけぞりポーズをとったら…



レーザーを撃ってくる。真ん中に入って撃ち込もう。

寝ても覚めても四角形



いよいよ発売のランドメーカー。5×5はつくれたかな？

担当：はまー

ルールのおさらい

『ランドメーカー』がどんなゲームかというのは前々号で少し紹介しただけなので、もういちど基本ルールを確認しておこう。

①画面上のピースに発射台のピースの「面」をぶつけ、プライズ（建物）を作る
②プライズの「角」に同じ色のピースをぶつけ、プライズを消す（＝相手を攻撃する）
③相手のフィールドから、ピースかプライズがはみ出たら勝利

ここで重要なのが、このゲームが対戦形式であるということ。一からでかいプライズをつくろうとしても、相手の攻撃にジャマされてスペースを確保できない。逆に、極端な話「2×2」以上のプライズをつくらなくても、相手フィールドのツボとなる部分をジャマすることさえできれば（1ブロックのプライズでもわずかに攻撃力を持っている）、自滅を誘って勝つことも可能なのだ。

開幕ダッシュ重要！

ゲームの理想的な流れは、

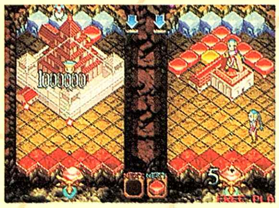
①**「5×5」をつくる**
②**アイテム（太陽）を消し出現したプライズをさらに消す**
③**あとは何もせず、相手フィールドが埋まるのを待つ**

となる。圧倒的な攻撃量を送ったあとは、へたにピースを撃ってフィールドを下げず、相手が押し潰されるのを待つほうが無難だ。

ただ「5×5」を狙えるフィールドパターンは、実はそんなに出てこない（自分の撃ったピースの量に比例してフィールドが下がるので、じっくり育てようとするとすぐに天井が下がってしまう）ので、その場合は細かく凌いで、粘り勝ちを狙うことになる。



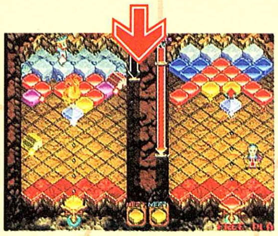
するとフィールドがその色のプライズで埋まるので、これもすぐに消し、



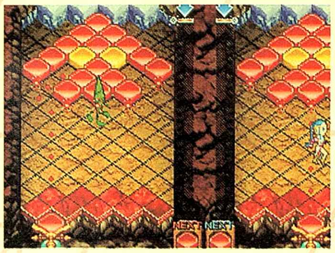
「5×5」が完成したらすぐに消し、



あとは何もせずに相手の自滅を待つ（天井を上げるアイテムの下で待ち構えているとベター）。



同じ色が2連続できたときを見計らって太陽アイテムを撃つ。

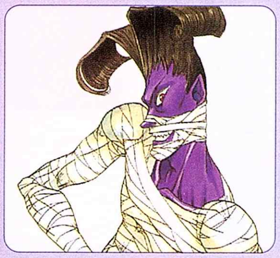




こんなパターンがきたらチャンス！壁をうまく使って、隙間に赤を差して黄色を赤に変えつつ埋めていこう。

ランドメーカー登場キャラクター一覧表

練奇（れんき）



●性別：男性
●使用仙術：巫蠱
●使用宝貝：「蠱毒倉」
※蠱毒や使役獣をしまっておく瓢箪。瓢箪の中は時間と空間が歪めてあり、大きなものを吸い込んだりできる

蒼瞑（そうめい）



●性別：男性
●使用仙術：五遁水行
●使用宝貝：「冷結槍」
※貫いたものを氷結させる槍

愛華（あいふぁ）



●性別：女性
●使用仙術：五遁木行
●使用宝貝：「風葉扇」
※風を起こす木の葉で作られた扇。大きくしてグライダーのように風に乗ることもできる

飛劉（ひりゅう）

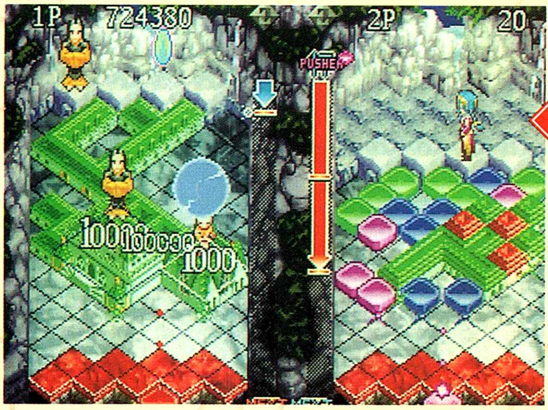


●性別：男性
●使用仙術：五遁火行
●使用宝貝：「火尖刃」
※刃回りに炎を纏わせることのできる刀

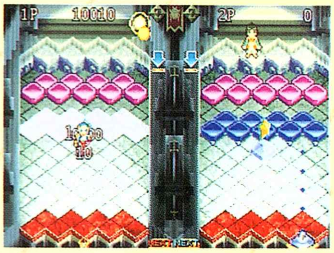
隙間をなくそう

「5×5」での一発を狙えないフィールドでは、とりあえず「4×4」を狙っていきたい。これを消して出現する「月」のアイテムは画面上のピースとプライズをすべて同じ色にしてくれるので、これを消す前に（色に関係なく）「4×4」のパーツが密集しているエリアが完成していれば、「月」を消したときにふたたび「月」を出現させることができる。


とりあえず色にこだわらずに隙間を埋めておけば、


再び「月」アイテムの素が完成。これを繰り返していれば楽勝。

ただ、途中で妥協するのであれば「3×3」ではなく、「2×2」を複数つくったほうがいいだろう。ピースの撃ち方次第でプライズの色は変えられるので、へたに1色を消してフィールドを穴だらけにするよりも、材料を残しておいてうまく料理したほうがおトクだ。


「星」アイテムを使うときは、なるべくフィールドを広くとれるような色を消していこう。

プライズ自給自足計画

ランドメーカーでは、ピースを一定数撃ち出すごとに天井が下がってくるので、なるべくムダなピースを撃たないでプライズを育てていくのが基本。そのためには、もともとフィールド上に配置されているピース群をうまく利用していくことになるのだが、試合が進んでフィールドが荒れてくると、そうもいってられなくなる。

自らピースの色を変えて組んでいくときのコツは、いらない色を始末するための「避難場所」を作っておくこと。プライズの角に違う色のピースをぶつけても、そのピースがプライズになるだけで済む。

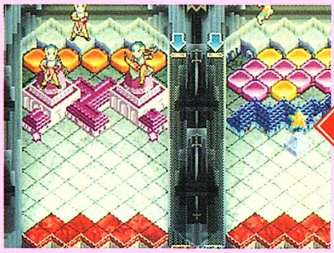
しかし、完璧な四角にしてしまうと角が減ってしまうので、どうしてもそのピースとプライズの面が接触してしまいやすい。

これを避けるためには、育てたいプライズと同色のピースがきているうちに、その四角の範囲外に1つ「出っ張り」をつくっておくといい。この出っ張りの角に違う色を置いておきつつ、同じ色を出っ張りの面にはめていけば、スムーズに隙間なく1色で埋めていけるはずだ。

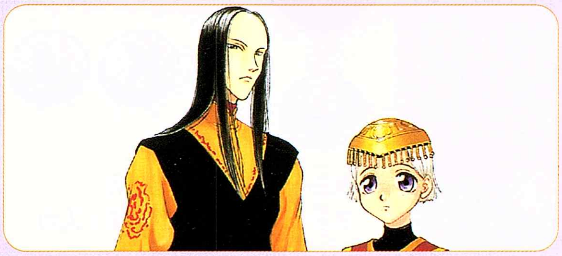

あえてピースを角に回すことで、


プライズの拡大をスムーズに行える。


中心に角があるときは不要パーツをここに集め、


外壁を滑らしたピースで同色に変えていく。

桜蜃子（ろうしんし）



●性別：男性
●使用仙術：変化・幻術
●使用宝貝：「幻影砂」
※投げると幻影を生む砂。黒は水関連の幻、赤なら火、緑なら木、白なら建築物、黄色なら人影、紫なら王や貴人、茶色なら動物というように、色で使い分ける

踊燕（ようえん）



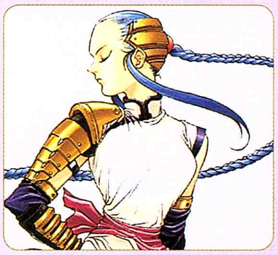
●性別：男性
●使用仙術：長嘯
●使用宝貝：「妖誘笛」
※演奏を聴くと、聴いた者の意志とは無関係に操ることができる笛

候虎（こうこ）



●性別：男性
●使用仙術：五遁土行
●使用宝貝：「混元錘」
※大きな鉄球に棒がついた打撃武器

檰鈴（りんれい）



性別：女性
●使用仙術：五遁金行
●使用宝貝：「飛燕圏」
※鋼鉄製の輪。外側が刃になっていて、投げて攻撃に使う。サイズを自由に変えられる



今度はスコアラーも歓迎!

ダイナマイト刑事2

DEKA

ダイナマイト刑事2ページではタイトル横のごっついじいさんのふきだしセリフを大募集するぞ！パンチの効いたセリフを考えて新声社「ダイナマイト刑事2こんなのしゃべらせてみました」係までどしどしご応募下さい。採用された方には豪華？プレゼントをあげちゃうぞ。

担当：デカ山長助

今回はおそらく豪華であろう賞品がもらえる企画と、デカ2のコマンド技リスト&ミッション1のステージ2を攻略していきませう。

オイーッス！俺がデカ長ことデカ山長助だ！もういっちょオイーッス!!

さて、この捜査報告を読んでいる読者にはわからないだろうが、今までに掲載してきたデカ2の攻略記事は、すべて開発バージョンの基板を元に解説したものになっている。そして、6月下旬に行われた取材と称した潜入捜査で、遂に完成バージョン（発売版）をプレイすることに成功したので、ここで改めてデカ2の基本仕様を紹介していこう。

①ライフ制で残機なし

基本的にライフゲージは1本しかなく、これが0になるとゲームオーバー。残機がエクステンドすることはないが、ゲージが満タンの時にライフアイテムを取れば、ゲージ残量が高まっていくぞ。つまり、ゲージがフルであってもとったライフアイテムはカウントされているということ。

②アイテムはタイムリリース

デカ2では前作以上のアイテム類が登場するが、これらはゲームの稼働時間に応じて出現するようになっている。また発売版ではパワーアップが沢山出るので、使いどころなど考えずに拾っていこう。

③緊急回避時のライフ消費

緊急回避（P+K+J）は出すだけでライフを消費してしまうと解説したが、発売版では敵にヒットさせなければライフが減らないのでガンガン使っていける。

④スコアがついた

前作ではスコアがなかったため、ヤル気というかモチベーションってなものがイマイチ高まらなかったが、デカ2ではスコアが表示されるようになって「こりゃすごい!!」と思ったりもするが、今後にスコアを意識した攻略をやるかどうかは不明だ。以上!!

コマンド技表	
回転アッパー（緊急回避）	P+K+J
クイックアッパー（対空迎撃技）	（レバーニュートラル）P+J
蹴り上げジャンプ	（レバーニュートラル）K+J
跳び回転蹴り	（レバー前）P+J
ブランチャー	（レバー前）K+J
裏拳	JJからP
足払い	JJからK
ロケットキック	走ってK
サマーソウルトキック	Kをしばらく押しておいて離す
空中殴り	ジャンプ中にP
蹴り落とし	ジャンプ中にK
DOWN攻撃	ジャンプ中にP+K
ひじ爆弾	ジャンプして着地中にP
回転スマッシュ	ジャンプして着地中にK
つかんで	
ジャイアントスイング	レバー1回転P
ダブルアームスープレックス	レバー後ろP（ブルーノ）
合気投げ	レバー後ろP（ジーン）
一本背負い	レバー後ろP（エディ）
ブレーンバスター	レバー後ろK（ブルーノ）
フランケンシュタイナー	レバー後ろK（ジーン）
巴投げ	レバー後ろK（エディ）
敵を持ち上げて	
放り投げ	P
せこい蹴り	K
ジャンピングパイルドライバー	J+P
ジャンピングえびぞりドライバー	J+K
敵の足をつかんで	
たたきつけ	P
放り投げ	K
ハンドガンを持って	
逮捕	P
ポケットから持ち物を奪う	K

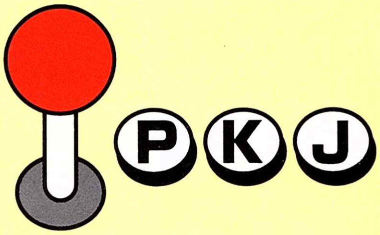


ここで掲載したデカ2のコマンド技表を見る前に、いくつか注意してもらいたい点がある。

まずは入力について。コマンドに「ステップ」とあるが、これはJボタンを2回続けて押すことで、キャラクターが前方に素早く移動する動作のこと。「敵を持ち上げて~」は、攻撃を与えて気絶した相手を掴めばできるはずだ

またコマンド技は攻略では、あまり必要ないということにも要注意。緊急回避や逮捕はかなり重要だが、その他のものはプレイに彩りを与えたいときに使えばいいだろう。

そして気になる「ひじ爆弾」や「せこい蹴り」などといった脱力感漂う微妙な技名だが、これらはすべてセガオフィシャルということにも注意してほしい。今後の攻略で万が一、「せこい蹴り」を使う機会があれば、当然「せこい蹴り（敵を持ち上げてK）」と表記するので覚悟しておくこと。



走る＝レバーを2回入力
ステップ＝Jを2回素早く入力
掴む＝敵に密着する
持ち上げる＝段差の上で、または気絶した敵に密着する
足を掴む＝ダウンした敵の足元でレバー+Ⓟまたは Ⓚを入力



いろんな技を使いこなせれば確かに見栄えもするわな。

ミッション攻略

ミッション1 ステージ2

フロア1 踊り場

ステージ2の最初のフロアは階段の踊り場が舞台。まずは左側に女ザコがいるので、こいつをKKKなどでダウンさせつつ、左壁にかけてある「懐かしい電話」を攻撃して地面に落として、すかさず拾おう。電話を持った状態でPもしくはKを押せば、全方位に攻撃できるので、これだけでこのフロアは簡単にクリアできるはずだ。

また、このフロアではザコが計3体出現するが、そのうちの2人はライフアイテムを持っているので忘れずに拾うこと。



女ザコを攻撃しつつ、壁にかかった電話を落とし…、



電話を拾って暴れ回れば、楽に敵を倒せるぞ。

イベント1

フロア1を無事抜けると、いきなりイベントシーンに突入する。このステージ2最初のイベントシーンでは、ボタンによる選択が迫られるので、しっかりサクセスしよう。



このイベントシーンはボタンによる選択だ。

フロア2 楽屋

フロア2の舞台は楽屋っぽい部屋。このフロアに入るとザコが3匹スタンバった状態で登場するので、右側からKKKでまとめて攻撃するようにしよう。また、ザコを倒すと、すぐさまにマシンガンを2丁持った敵が1匹登場するが、これもKKKで転ばせて、起きあがりに再びKKKを重ねよう。ただし、この敵が起きあがるときに妙なアクションを起こしたら、攻撃を止めて敵に対して回り込むように逃げること。このアクションは、敵が寝たままマシンガンを乱射してくる予兆なので、いつでも反応できるようにしておこう。



楽屋に入ったら右側を向いてザコ3匹をまとめて攻撃。



コイツがマシンガン男。起きあがり攻撃に注意せよ！

イベント2

このイベントボタン選択だが、あえて失敗してもいい。なぜならここで失敗すると毛皮男とのタイマンになり、勝てばライフをゲットできるから。起きあがりスライディングにさえ注意すれば毛皮男は楽勝だ。



このイベントはPorKだ！

フロア3 レストラン

フロア3では、まずザコ3匹がワリとばらけた状態で出現するので、いったん画面左もしくは右側に回り込んでまとめてからKKKで倒す。ザコを倒すと剣を持った男女が登場するが、正面からKKKで挑んでも返り討ちに遭わされる危険があるので、走りKなどでひとまずダウンを奪ってから起きあがりにKKKを重ねるようにしたい。また、事前にテーブルのフランスパンをゲットしておくのも手。パン+K攻撃はリーチが長いので、剣攻撃の外から攻めることができるぞ。



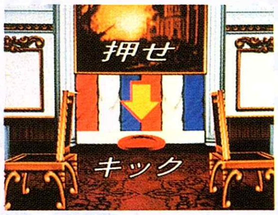
開幕のザコ3匹はまとめてから攻撃しよう。



剣を持った男女にはフランスパン+K攻撃がおすすめ。

イベント3

このイベントではボタンによる選択を迫られるようになっている。一応、失敗しても戦闘が始まるわけではないが、ちょっとしたダメージをくらうので注意すること。

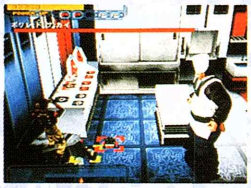


このイベントに失敗すると、ちょっとだけダメージをくらう。

ステージ2ボス ポワレ・ド・サ・カイ

まずボス戦が始まったら、画面左下にある冷蔵庫を2発殴って破壊する。冷蔵庫を破壊すると、冷蔵庫の残骸+手榴弾(6発)+ライフが出現するので、この残骸と手榴弾を坂井に投げつけよう。これだけでボスの体力を半分程度まで減らすことができるぞ（手榴弾は直にヒットさせないと威力が落ちるので注意）。

そしてハンドガンがない場合は、肉弾戦で勝負することになるが、ここではスキが小さいPPPをひたすら繰り返して攻撃する戦法はおすすめ。ボスはこちらの攻撃をガードしてから反撃してくるが、ヘタに大技を狙うよりもPPPのラッシュで反撃のスキを与えずに力押しで攻撃したほうが効率的だからだ。ただしボスがしゃがみガードした場合は注意が必要。ボスはしゃがみガード後に無敵技を繰り出してくることが多いので、いったん下がって様子を見よう。



左下の冷蔵庫を壊すと手榴弾が出てくるので……、



すかさずボスに投げつけてダメージを与えろ！



起きあがりローリングアタックの予兆が見えたら逃げろ！

異形の者どもの、夏の宴が始まる

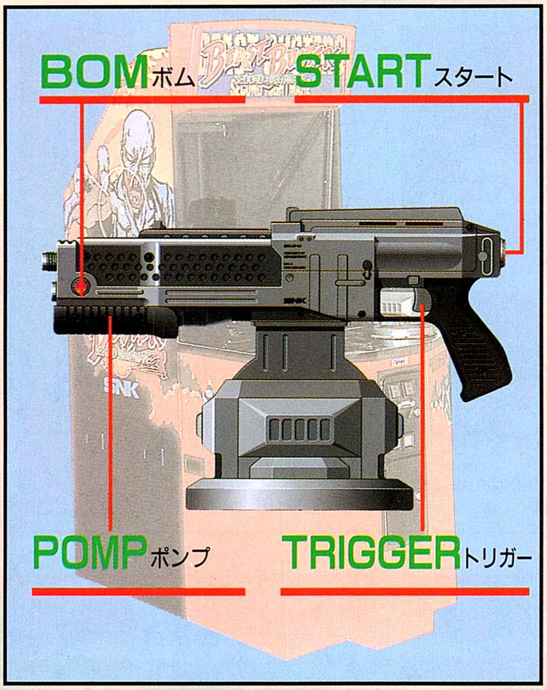
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE

©SNK 1998

発売はもう少し先？早くお店に行って、ゾンビたちを退治したいぞ!

ゾンビ狩り姉ちゃん㊖

※記事内容及び画面は開発中のものです。



梅雨があけ、そろそろ本格的に夏がやってくる。夏と言えば、やっぱりゾンビの季節だね(そうなのか?)。ビースト2も開発は着々と進んでいるようだぞ。

前回は、ストーリーと操作系を含めて大まかな紹介をした。ここでさらに操作系に関して、写真を見ながらおさらいをしておこう。

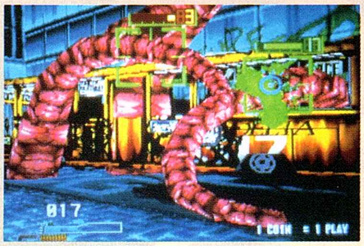
左の筐体の図に書き込まれている通り、それぞれの銃にはボムスイッチと、リロード用のポンプがある。メインウエポンは、トリガーを引きっぱなしで連射ができる。撃ち切ると、画面にリロードを促す表示が出るので、ポンプを引いて素早く弾を補給しよう。



連続してピンヘッドショットを決めると、得点が増加していく。

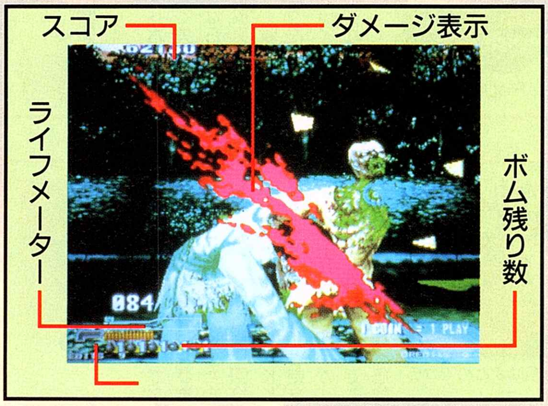
メインウェポンは、アイテムを入手することで連続で撃てる数を増やすことができる。銃口を向けた位置にはサイト（光点）が画面内に表示されるので、狙いがつけやすい。銃自体がフルオートなので、狙いが楽だ。

ボムを使えば、高威力の攻撃が可能だ。最初のボムにはレベル1「ハンドグレネード（手榴弾）」を使用できるのだが、これもアイテムを取ることでレベル2「パーソナルアサルトキャノン」、レベル3「サテライトウェポン」と、より強力な武器が使用可能になっていくぞ。



ステージ1ボス、カオスウォームの、巨大な触手が迫る！

表示画面を解説！



左にある、画面表示の説明写真を見てほしい。これにある通り、画面上部にはスコア表示。中央の大きな赤いキズは、ゾンビに引っ掻かれてダメージを受けた表示だ。左下にライフメーターがあって、これが無くなるとゲームオーバー。そしてその下にあるのが、メインショットのリロードカウンター。このオレンジのゲージが無くなると、メインウェポンが発射できなくなるので、注意しよう。そしてさらにその下に、残りのボム数が表示される。強力な破壊力を誇るボムも、使う場所を決めていかないと、後々足りなくて困ることになる。

アイテムは、背景を破壊すると出現するのでしっかり撃っていこう。

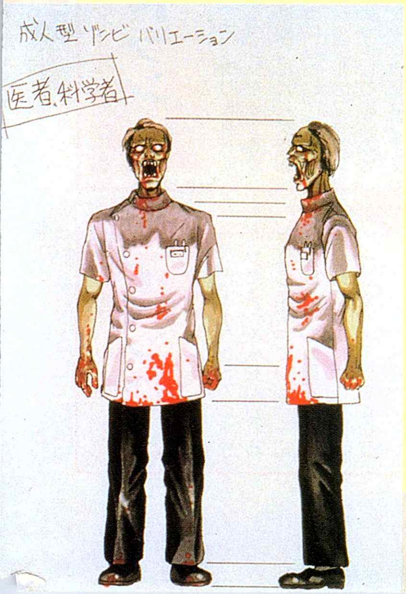
まだプレイ取材がないので感想は述べられないが、何せ早く見てみたいし、プレイしたい。個人的に、特殊な撃ち方によって入るボーナスというのにも興味津々なのだが…。その辺のところも含めて、次回以降の記事をお楽しみに！

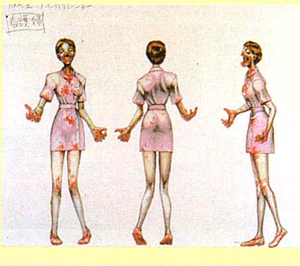
Character Design

～キャラクターデザイン～

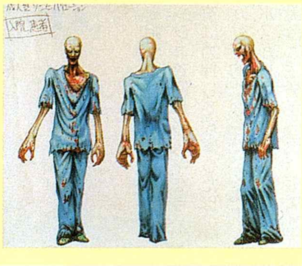
あわれな姿に変貌してしまった、病院関係者たち

「テラーメディシン」。もとは医者だったと思われる。





「ナース」。生前は美人だったかもしれないが、ご覧の通り。



「ストーカー（青い服）」と、「ワンダラー（黄色い服）」。患者もとんだとばっちりだ。

進化し続けるゲームを、もっと良質のエンターテイメントにしたいという諸君へ。

情報処理科
情報クリエイティブ系

●ゲームクリエイティブ（3年制）

今年度よりゲーム・アニメ声優専攻新設。
◇ゲームソフト会社で大ヒットゲームを作りたい。
◇フリーランスのゲームプランナーとして活躍したい。
◇ゲーム・アニメ声優になって有名になりたい。などなど、当校ではコンピュータに関する基礎的な知識を学習した後、ゲームソフト制作に必要となる専門技術を習得。「ゲーム・アニメ声優」「グラフィック」「プログラム」「シナリオ」の4部門に分かれ、3年間に3本のゲームソフトを実際の制作現場と同じチームを作って制作します。

●コンピュータグラフィックス（3年制）

◇コンピュータグラフィックス制作会社で活躍したい。
◇CGイラストレーターとして個人事務所を開きたい。
◇CGアニメーターになりたい。などなど、CG制作に必要なコンピュータ、ソフトの知識・技術、デザインの基礎を習得。実際にCD－ROMタイトルを共同制作します。



夢への第一歩

選ぶならTICS。

“体験入学”に参加しよう!

行ってみなくちゃわからない
さわってみなくちゃわからない
たのしまなくちゃわからない

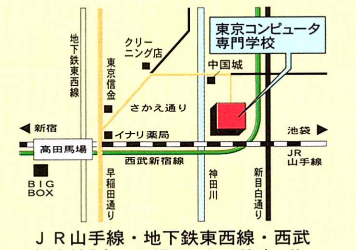
7/19㊐・25㊏

10:30〜15:00

①**本学の見学会**
充実した設備や教育機器類の見学や教室の環境や雰囲気をじっくり観察。

②**何でも相談コーナー**
個性豊かな講師陣による、質疑応答など何でも相談。また在校生たちからの身近なアドバイスなど、広い範囲でいろいろ相談の場です。

参加申込みは下記のなんでも相談ダイヤル（フリーダイヤル）にてお願い致します。
受付は先着50名様までとさせていただきます。
◇※対象:今年度高校卒業見込者以上



ＪＲ山手線・地下鉄東西線・西武新宿線「高田馬場駅」より徒歩3分

情報マスメディア科　情報音楽科
情報ビジネス科　情報処理科情報テクニック系

卒業時には、文部大臣認定の『専門士』を付与。当校は実績と評価を確立した文部省の認定校です。

学校法人　豊樹学園

東京コンピュータ専門学校

TOKYO INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE

〒161-0033 東京都新宿区下落合1-1-8　Phone 03-3227-0202

平日・土曜日来校歓迎!友達と遊びにおいでよ

お問い合わせ、学校案内のご請求（無料送付）は
[なんでも相談ダイヤル]
0120-033-227
月曜日〜金曜日 9:00~18:00（土曜日は15:00まで）

※資料請求はフリーダイヤル又はハガキに住所・氏名・電話番号・学校名・学年を明記の上、ご郵送ください。

夢への第一歩を踏み出そう。まずは説明会へ。

体験説明会 申込受付中！

東京校 7/12(日) 7/27(月) 8/4(火)
■時 間：開始14:00～
■会 場：東京校・本館

大阪校 7/11(土) 7/23(木) 8/5(水)
■時 間：開始14:00～
■会 場：大阪校

※体験説明会のお申し込みは下記フリーダイヤルへ

地区説明会 開催！

7/23(木) 静岡・新潟
7/28(火) 岡山
7/29(水) 広島
7/30(木) 福岡
7/31(金) 長野
8/5(水) 水戸
8/6(木) 宇都宮・名古屋
8/19(水) 仙台
8/20(木) 盛岡
8/21(金) 札幌

※詳しいお問い合わせ・参加申込みは下記フリーダイヤルへ

東京校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエイターを養成 99年度生募集中

- ■ゲームクリエイター科(2年制)
  - □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
  - □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導
  - □ゲームグラフィックコース……●キャラクターメイキングの技術などゲームグラフィッカーとして業界で活躍
- ■ゲームクリエイター研究科(3年制)……●ゲーム制作全般にわたる幅広い知識を身につけ、将来のゲームプロデューサーを育成
- ■CGアーティスト科(2年制)
  - □CG映像コース……●映画・CM・TVなどの3Dムービーやプロモーションビデオなどのデジタル映像を作るアーティストを育成
  - □CGデザインコース……●デジタルツールを駆使して雑誌やCDジャケット、ポスター等をデザインするCGデザイナーを育成
  - □マルチメディアコース……●CD-ROMやインターネットなどで使う映像や音楽をデジタル作成できるクリエイターを養成
- ■声優タレント科(2年制)……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など プロデビューへの道
- ■アニメーター科(2年制)……●アニメ監督・作画監督、キャラクターデザイン、原画などアニメ業界で活躍する人材を育成
- ■コミック科(2年制)……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
- ■ノベルスライター科(2年制)……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す



東京校

大阪校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエイターを養成 99年度生募集中

- ■ゲームクリエイター科(2年制)
  - □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
  - □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導
- ■CGアーティスト科(2年制)……●CGツールを使ってCG作品を作成し、映像業界やデザイン業界を目指す
- ■声優タレント科(2年制)……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など プロデビューへの道
- ■コミック科(2年制)……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
- ■ノベルスライター科(2年制)……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す


大阪校

夏休みスクール(7月・8月)開催!!
●マンガ家になるための基礎講座
●小説家になるための基礎講座
プロの作家が原稿の書き方を個別指導！
将来プロ作家を目指す人への2日間のサマーセミナーです。
●高校生以上ならばどなたでも参加いただけます。

開催日	東京	大阪
第1回	7/21(火) 7/22(水)	7/30(木) 7/31(金)
第2回	8/6(木) 8/7(金)	8/24(月) 8/25(火)

◆会 場
東京…東京校
大阪…大阪校
◆時 間
13:00～17:00
◆参加費 10,000円

講義内容
- ■作家になるには？
- ■投稿作の作り方
- ■キャラクターの作り方
- ■投稿作のストーリーの作り方

その他、参加者には数々の特典があります。
※各日とも定員がございますので、下記フリーダイヤルにてお早めにお申し込み下さい。

資料・説明会・夏休みスクールのお問い合わせは フリーダイヤルで

東京校 フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校 フリーダイヤル 0120-41-4648

学校見学 毎日受付中！

入学案内無料進呈

【申込方法】付属のハガキに必要事項を記入のうえ投函、またはFAXにて下記項目を明記のうえお送りください。
1.住所、2.氏名、3.年齢・生年月日、4.学校・学年(職業)、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)7.志望学科、8.雑誌名
■FAX：03-3406-5070

料金受取人払

渋谷局承認

6980

差出有効期間
平成12年2月
10日まで
(切手不要)

郵便はがき

150-8790

018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

ゲーメスト⑦ 係

キリトリ線

現住所	〒□□□-□□□□ 都道府県		
フリガナ		TEL ( ) -	
氏　名			
現在の学校名(職業名)	立	生年月日	
		S 年 月 日(才)	
卒業予定年	a. 1999年 b. その他( )年	学　年	
		年	

キリトリ線

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか?
（希望する項目に○をつけて下さい）

東京校を希望する	
大阪校を希望する	
東京校も大阪校も両方考えている	

2. 本科（東京・大阪）実践夜間専科（東京）のうち、希望の学科に○をつけて下さい（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

		学科名
東京校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		ゲームグラフィックコース
		ゲームクリエイター研究科
		CGアーティスト科　CG映像コース
		CGデザインコース
		マルチメディアコース
		アニメーター科
		声優タレント科
		コミック科
		ノベルスライター科
大阪校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		CGアーティスト科
		声優タレント科
		コミック科
		ノベルスライター科
実践夜間専科（東京校のみ開講）		ゲームクリエイター専科
		ゲーム企画プロデュース専科
		CGアーティスト専科
		アニメーター専科
		アニメーション演出シナリオ専科
		声優タレント専科
		ヴォーカルタレント専科
		コミック専科
		ファンタジーイラスト専科
		ノベルス専科

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書をお送りします。（記入できる項目のみで結構です。）

現住所	〒　都道府県		
氏名	男・女　才	TEL	（　）
出身高校		在学生　学年	既卒生　年卒
志望学科			



「AKIRA」の大友克洋が放つ、
20世紀最後の超エンターテインメント！
SPRIGGAN
スプリガン
総監修:大友克洋　監督:川崎博嗣
原作:たかしげ宙・皆川亮二
（小学館　少年サンデーコミックス）
© 1998たかしげ宙・皆川亮二/小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝
http://www.spriggan.co.jp/
アミューズメントメディア総合学院 主催
スプリガン特別試写会開催！
抽選でご招待
8/30(日) 10:30～
■東京:ヤクルトホール(新橋) 280組560名様
■大阪:朝日生命ホール(淀屋橋) 175組350名様
■申込方法
試写会へ参加ご希望の方は、官製ハガキに下記項目を明記の上、下記宛先までお申込みください。
（8月20日（木）必着・おひとり様一通のみ有効）
1.住所 2.氏名 3.年齢・生年月日 4.学校・学年（職業）
5.電話番号 6.希望会場 7.雑誌名
〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　スプリガン試写会 係
本学院CGアーティスト科卒業生が制作参加！
9月5日(土)全国東宝系ROADSHOW
7/11(土)より大友克洋サイン入りポスター付き(限定1万名様)前売り券発売開始
東京校
大阪校
アミューズメントメディア総合学院
【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

パチンコ Sexy Reaction セクシーリアクション

担当：CHU



ゲーム前半は運の部分が強いが後半は打ちわけ重要だぞ!?

つ・づ・き

前号で予告した通り、今回はカラーボールの説明と後半ステージに出てくるキャラクターの紹介、そしておまけとしてこのゲームの見どころな画面を…、というか正直なところ筆者の趣味で気に入った画面を並べてみた。「俺の趣味とはちがうぜ」って人はプレイしまくって自分のお気に入りを探してね。

カラーボールの説明は、インストカードがちゃんとはってあるゲーセンなら、それを見れば一目瞭然なのだが「インストカード見たことないよ～」という人のために、カラーボールが何モノなのかを紹介するぞ。

カラーボールとはなんぞや?

まず、このゲーム界のパチンコには普通のパチンコ玉以外に、４種類のカラーボールというものが存在する。それがチューリップやアタッカーに入ると、それぞれ普通の玉とは違った特殊な効果があらわれるのだ。

４つのうち３つはゲームを有利にすすめるラッキーな玉なのだが、ドクロマーク付きの玉だけは、チューリップを破壊してしまうので注意しよう…といっても結局運だから注意してどうにかなるものではないけどね。

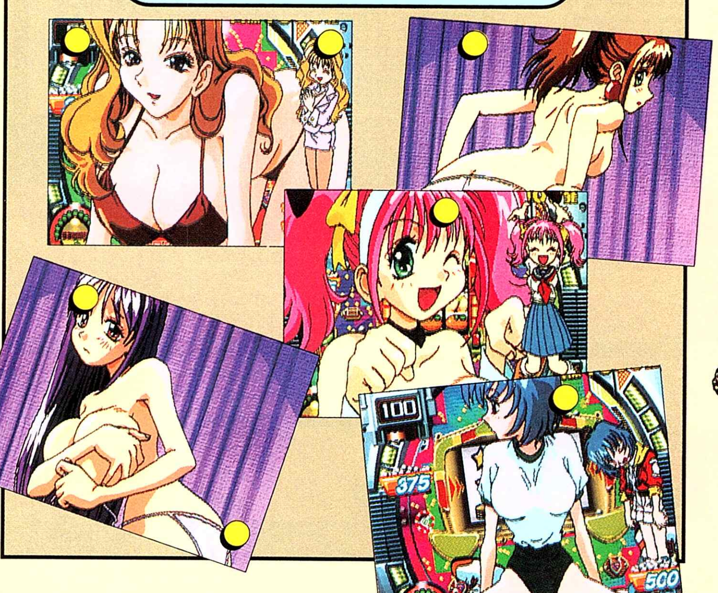
デススカルボール
…破壊!!

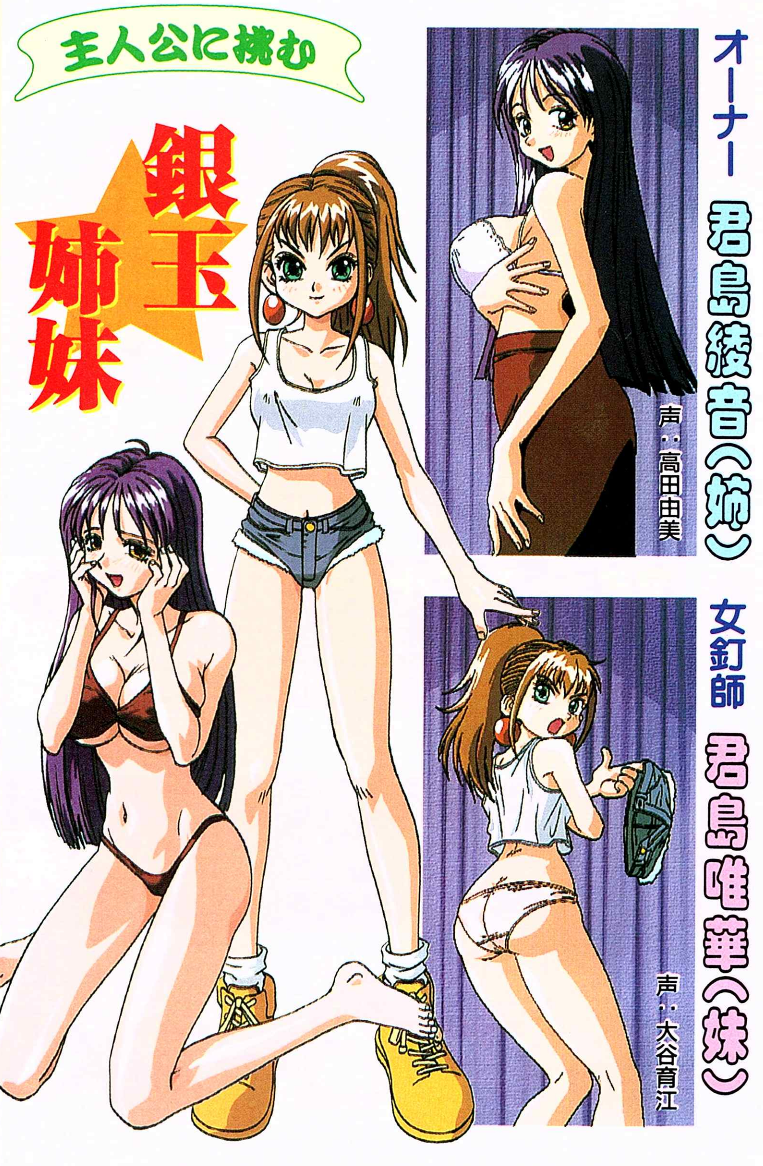
ウイニングレインボー
大当たり確率大幅アップ!!

紅のスカーレット
一定時間チューリップオープン

ブルーミラージュボール
スカーレットボール大量出現!!!!

セクシーコレクション





オーナー 君島綾音（姉）
声：高田由美

女釘師 君島唯華（妹）
声：大谷育江

見かけたら即チャ

ポスター型業務用景品

水谷とおるオリジナルポスターセレクション～Four Seasons～



あの"水谷とおる"オリジナルキャラクターによるポスターセレクション!!

『フレンズ』ほか、さまざまなゲームのキャラクターデザインでヒットを飛ばしている"水谷とおる"のオリジナルキャラクターによるポスターが登場！

絶賛発売中!!

仕様

- ポスター型業務用景品
- B2サイズ
- 全13種類
- クリアポスター1種
- ノーマルポスター12種

イラストレーション：水谷とおる／セルワーク：秋山季映
※デザインは変更になる場合があります。

ポスター型業務用景品 NEO・GEO



ポスターセレクションはお近くのポスター景品機で見つけて下さい。

鉄拳3 SECOND for PlayStation

本体予価 1280+税 A5判



鉄拳シリーズの醍醐味である空中コンボをメインに掲載。初心者から、鉄拳3をやりこんだ上級者までを満足、そして驚愕させる連続技の数々。他にも、オリジナルモードの鉄拳フォースや鉄拳ボールモードも徹底攻略！

7月23日発売予定

私立ジャスティス学園 for PlayStation

本体価格 未定 A5判



PSオリジナルキャラを含めた全キャラクターの技表の掲載、「熱血青春日記」をはじめとするPSオリジナルモードも完全攻略！アーケード版の攻略ムックを制作してきたノウハウをもとに、全てのジャスティス学園ファンを熱くサポート!!

7月30日発売予定

フィッシング・ゲームズ

本体価格 980+税 B5判



好評発売中

今、巷で話題のハンディタイプ釣りゲームから、アーケード、コンシューマー、パソコンの釣りゲームをピックアップして紹介＆徹底攻略！さらにキャラクタールアーなど実際の釣りに役立つ情報もドーンと掲載!!

プリンセスメーカー ゆめみる妖精 イラストレーションズ・ギャラリー

本体価格 1480+税 A4判



好評発売中

赤井孝美先生が描いた魅力あふれるキャラクターたちをこの一冊に詰め込みました。表紙はもちろん描き下ろしイラストを使用！さらに貴重なラフイラストなども掲載して『プリメ』ファンに贈る永久保存版!!

 イラスト：赤井孝美

GAMEST | 株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03(3293)9326 FAX.03(3293)9329

ゲーメストのトレーディングカード

ST COLLECTION

ストレーディングカードPART.1

最新作「サイキックフォース2012」も収録!

「スペースインベーダー」から超最新作「サイキックフォース2012」まで!ゲーム業界の革新集団、タイトーの歴史をゲーメストの新声社が完全リリース。あのゲーム、このキャラクターが今カードになってここに復活!



収録ゲーム

スペースインベーダー、QIX、レインボーアイランド、サイバリオン、ニンジャウォーリアーズ、ニュージーランドストーリー、メタルブラック、キャメルトライ、ナイトストライカー、サイキックフォース、サイキックフォース2012、きらめきスターロード、ぽっぷんぽっぷetc.50タイトル以上(順不同)







仕様		
・全99種類		
・ノーマルカード90枚		
・スペシャルカード9枚		
・1パック	314円 (税抜)	10枚入り
・1BOX	4710円 (税抜)	15パック入り

※カードデザインは変更になる場合があります

平成10年7月29日発売予定

お買い求め下さい。もちろん、全国のマルゲ屋でもいち早く入荷しています!



GAMEST MOOK GM

GAMEST MOOK Vol.151

THE KING OF FIGHTERS SERIES('94~'98)
草薙 京・八神 庵 SNKオフィシャル原画集

7月21日発売!

本体価格 1200円+税

A4判

草薙君と八神君だけの、SNKオフィシャル原画集です。

式 (SHIKI)



TEL.0120-531917
※月~金:午前10:00~午後5:00 ※土日祝日はお休みです

株式会社 マルゲ屋
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03(3293)9069 FAX.03(3293)9329


The Future Is Now
SNK®
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
©SNK 1998
夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、この夏開催!!
NEOGEOはSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


魂（スピリッツ）を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
この夏新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO 64 TM


冴える技
キめる夏。
W BEGINNING
CP-システムII
第29弾
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。

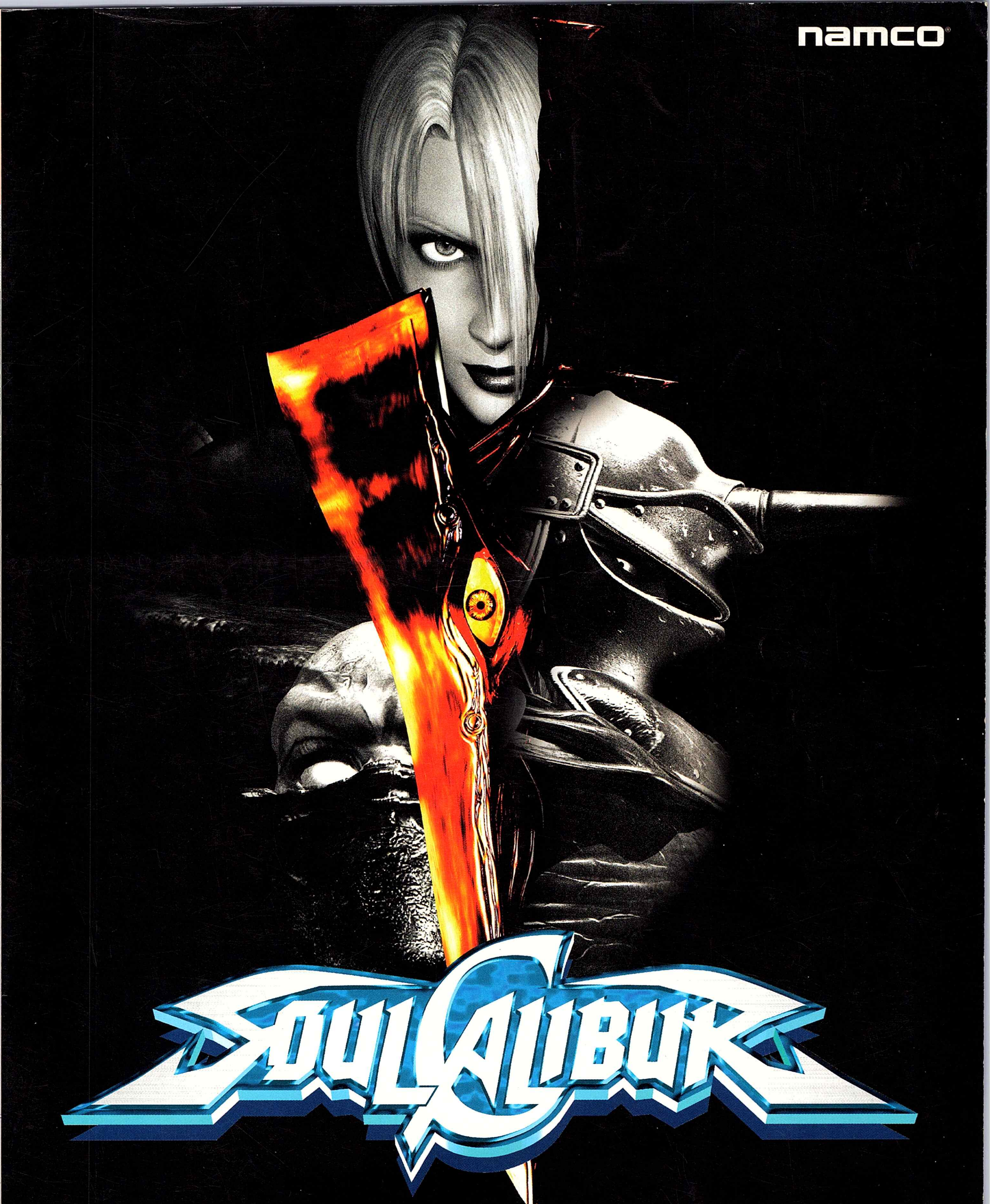

CAPCOM
RYU
CHUN-LI
KEN
GOUKI
CAMMY
SODOM
NASH
KARIN
R.MIKA
ADON
CODY
GUY
DHALSIM
ROSE
SAGAT
BIRDIE
E.HONDA
STREET FIGHTER ZERO 3
ストリートファイター ZERO 3
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
"ISM"...ANE
VEGA
SAKURA
BALROG
DAN
ROLENTO
BLANKA
GEN
ZANGIEF

ゲーメスト
August 8.15 1998
No.230

平成10年8月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第21号通巻230号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321

特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-8/15 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443080568